



53E

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



A Commodore Világ előfizetése 1991. évre

A Commodore Világ nevű gazétát a Posta néven közismert vállalat nem mint lapot terjeszti, ezért a CoV-ra nem lehet a Posta HELIR-nél előfizetni.

Erre a negyszerű manőverre viszont alkalom nyílik nálunk!

Az előfizetés feltételét nagyon egyszerűek, mindjárt elmeséljük őket. A múlt évben egy kicsit túlbonyolítottuk a dolgot a különféle rózsaszín, sárga, hupikék (kis zöld szívekkel) színű csekkekkel, a háromkilométeres matematikai képességekkel, postaköltségekkel meg hasonlókval, szóval most kicsit egyszerűsítettünk a dolgokon. Az újságban találisz egy csekket és egy megrendelőlapot is. (Ha nem találisz, az kellemetlen: kiesett vagy bele se tette a nyemda. Semmi baj, jó lesz alma levél is.) Visszatérve a megrendelésre: a csekket — miután a címetet és az összeget azon feltüntetted — bármely postahivatalban feladhatod. Ha nem volt csekk az újságban úgy a megrendelőlapot (vagy egy levelet) küldd el a címünkre (Commodore Világ, Budapest, Pf. 363, 1519 — de úgyis rajta lesz a levélpont). Ennek az eredménye az lesz, hogy valamelyik reggel egy csodaszép csekket kapsz a postádádában (ugyanolyan, mint aminek az újságban kellett volna lennie). Ilyen dolgot találni ugyan meglehetősen lehangoló (különösen reggel), de ez alól a bűvös CoV-csekk természetesen kivételt! Meglehetősen szórakoztató játék Magyarország jelenlegi gazdasági helyzetében árai kalkulálni jövő évre egy újságnak (különösen, hogy a minap jelentették be a november 1-re várható 40-60%-os általános papíráremelést — ezt kéthavonta járasszák), de azért sikerült valahogyan összehoznunk a dolgot. Szóval a csekket egy ljesztő számat találisz: 540,— Ft (azaz 60,— Ft/db). Ez abból következik, hogy jövőre azimén 9 CoV fog megjelenni: január, február, március, április, május, szeptember, október, november, december lesznek a kiadott hónapok. A nyári hónapokban lemet azúnet van, mert a pihenés az jár a dolgozónak a szakszervezet kiharcolta! Nyárra viszont megjelenik a CoV Évkönyv, hogy azért ti se unatkozzatok. Midőn kezdedben van a csekk, már nincs más teendő, mint elcsatolni egy postahivatalba és feladni (ott még le fognak vágni 24 Ft-ra kezelési költség címén) — jövőre pedig lesheted a postádát, ahova most kivételesen nem csekk, hanem CoV-ok fognak érkezni. (Most reklámszóveg következik, mert mindenképpen meg akarunk győzni a CoV-előfizetés korszakos jelentőségéről — ha már az eddigiek is meggyőztek vagy magadtól is rájöttél erre a megáévezetle, akkor ne is lótsd az időt a továbbiak olvasásával, hanem add fel a pénzt, vagy dobd fel postán a megrendelőlapot. Szóval!)

Miért jó az neked, ha megrendeled tőlünk a Commodore Világot?

Eme almés kérdésre oly sok válasz kínálkozik, amelyeknek felsorolására 1 oldal nagyon kevés — de azért csipegetünk belőlük egy párat:

- (Mert van benne levelezési rovat!!! — CoVboy)
- Nem kell keresgélned az újságáruaknál, házhoz kapod (ez különösen kellemes akkor, ha kisebb vidéki településen laksz).
- Kb. egy héttel előbb olvashatsz, mint ahogy megjelenne az újságárusoknál.
- Lesz mit olvasnod a fürdőkádban.
- 60 rénes ferint ugyan 7 Ft-tal több a jelenlegi áránál, viszont előfordulhat, hogy jövő ilyenkorra 100 Ft,— lesz egy kiló kenyér (jó úton haladunk felé) és akkor gyaníthatóan nem ennyire fog kerülni a CoV. Viszont Te már előfizetted '91-re, tehát akkor is 60-ért fogod megkapni. Na persze az is lehet, hogy egy az egyben váljál majd a forintot a dollárral (anittól azért nem kell tartani) — akkor viszont meglesz az a belógító érzés, hogy csaptál nekünk egy jó kis biznisszt...
- A CoV-nál csupa bofondos ember van és előfizetőink között — pusztán tréfából természetesen — 20 db CoV Évkönyvet aeraolunk ki. Tehát ha előfizetted a CoV-ra, akkor ne lepdő meg, ha nyáron csemagod érkezik és benne egy ingyen ajándékot kapsz. (Persze azért kibentés előtt haligasd meg, hogy nem ketyeg-e...)

Na jól van, ennyi most már bőven elég is lesz a Nagy CoV Reklámkampányból. Magától adódik a következő:

"Megrendelni vagy nem megrendelni? — Hát ez nem lehet kérdés!..."

Nem tudsz megvásárolni valamilyen CoV-játékot? Rendelj a WARPEZ CASTLE-tól! Szükséged van a legjobb legújabb játékokra? Egy hetes törzsi programokra? Connatjaink révén a legnépszerűbbek vagyunk az országban. Szükséged van bármelyik programra, ami a CoV-ban megjelent? Ők is tőlünk kaphják a programokat! Szükséged van BAKMII.YI:EN programra, ami egyáltalán bejött az országba? Tundulj hozzá, MINDEZEN hozzáférhetsz! A WARPEZ CASTLE 64-es programküldő szolgálat, CSAK LEMEZEK! A Commodore világgal kötött szerződésünk csak egy fél oldalra való, teljes listát nem tudunk közölni, mert felt lenne vele. Ezért csak a szeptemberi újságunkat tartalmazó HOT WARPEZ-kategóriánk kollekcióját tudjuk bemutatni:

- 01: KING'S BOUNTY: Érdekes kópia, a középkorban játszódó arcade/adventure. Mintha keresztyérek volna az IRON LORD-ot bármelyik szerepjátékkal és nyakon öntötték volna egy adag stratégiaiával. A grafikájával egyébként kentebe vert az IRON LORD-ot.
 - 02: TIME MACHINE: Időutazás egy órányi professzorttal. Arcade/adventure, hasonló a TUSKER-hez.
 - 03: MIDNIGHT RESISTANCE: egyszerűes kommandó a családtagok kiszabadítására. Órull kovárdozás.
 - 04: THE GUARDIAN ANGEL: a FREDDY HARDEST folytatása, akciójáték.
 - 05: THE WOMBLES: Kedves mászkáló játék egy időtlen lénnyel, akinek különböző feladatokat kell megoldania. Tok jó a zenéje.
 - 06: GRIG NORMAN'S ULTIMATE GOLE: golfjáték, a lehető legjobb operatív, kváló grafikával. Amiga-szerű.
 - 07: KISS TO MARCONI: Klasszikus kalandjáték, mászkáló kválóban.
 - 08-09: WHIRL IN TIME IS CARMEN SANDIEGO: Nyomozós kalandjáték, egyszerű grafikával, mulatós animációval. Majdnem ugyanolyan szép, mint Amigán (3 oldal).
 - 10: NIGHT BRIDE: Az OCEAN legújabb akciójátéka, hatalmas kovárdozás.
 - 11: SHINY SHINY: CoVboy azt mondta, benne lesz a leírása ebben a CoV-ban.
 - 12: DUCK TALES: Donald kacsák harca az év kacsája címért. Arcade és stratégia egyben, szuper grafikával.
 - 13: SECRET OF THE SILVER BLADE: Szerepjáték. Az SSI Forgottien Reklám szolgálatának POOL OF RADIANCE, stb 4. része. (6 oldal)
 - 14: FIGHT PALACE: Mulatósan hetero játék kolonizáló bolygókon, fantasztikus ellenfelekkel.
- Ez a lista a szeptember 28-i Állapottal rögzíti és már réges-régen elavult, mire ez a hirdetés megjelenik. Felbőveggzett válaszokért viszont bárki nek elküldjük legnépszerűbb, naprakész HOT WARPEZ-listánkat (teljes listára senki se számíts, mert csak csomagként tudnánk feladni). Bármilyen speciális igényt is kielégítünk: ha nem találod a keresett programot kollekciójunkon, írd meg a címet, csatolunk egy olyat is! Most pedig következzenek a pluszok anyagiak: egy kollekció (azaz 2 lemezoldal) ára mindössze 250 Ft, amely magában foglalja a lemez árá + a postaköltséget + a postai utólevél költségét + 25% ÁFA-t (több lemez rendelésekor nem kell további postaköltséget fizetnünk, így minden további kollekció ára 200 Ft-ra módosul). Természetesen hármiham csatlakozhat a lemez díjmentesen kicserélünk.

Idetiglenes címünk: WARPEZ CASTLE, Budapest, Pf. 363, 1519

Az országban a legnépszerűbb, a leggyorsabb, a legjobb: WARPEZ CASTLE

Intro

Tartalom

Intro	1
Info	2
Duck Tales (C-64, Amiga)	3
Sunny Shine (C-64, Amiga)	4
Pirates 2. rész (C-64, Amiga)	7
Dragon Wars (C-64)	12
Új Vadnyugati (C-64, Plus4)	17
Larry 2. (Amiga)	19
Kingdoms of England (Amiga)	23
Plus4 sarok (Plus4)	24
TökösMákos	26
Elsősegély	28
Olvasni hirdetéseik	29
CoVboy Posta	31



Épp ez jutott eszünkbe...

Jó nagyot kívánunk mindenkinek. Már megint itt voltunk! (Amennyiben ez a számunk csak a 2000. év után fog megjelenni, akkor a "megint"-at kériatik relatív időzítéssel lényezőnek tekinteni.)
Mert talán kezdjük ott, hogy CoVboy teljesen megérült: belerásolt ebbe a számba egy csomó olyan anyagot, amit csak a következőbe akartunk beletenni! (Ha kész van, hadd menjen, nem igaz?! – CoVboy) Ennek köszönhetően például a PIRATES szoszmosz bolit; valójában csak azvezetővel lehet majd előolvasni – azt mondja, csak így tért bele 5 oldalba. A látáskárosodásért tehát őt lessék majd ocsolni! (Most mit csináljak, ha több mint 400.000 karaktert csak így lehet beletenni 32 oldalba?! Egyébként le: ahol több hasábkban van, ott még olvasható – CoVboy)

Lessen itt az év vége: tehát: ismét aktuális téma lesz a CoV éves előfizetése, mivel a teljesítésünk aha nem tartozott az igazán elős előlank közé. A jövő évi előfizetés részleteiről a belő bolitól olvashatnak különféle híreket!

Sokan érdeklődtek még a tervezett CoV Évkönyvről. Hát ez a helyzet: hogy azt karácsony előtt akaruk kihozni, de idén már biztos nem lesz belőle semmi. Mivel a CoV jövő évi utemézése olyan, amilyen (ld. a bolitól), úgy gondoltuk, hogy a legcélszerűbb lesz jövő év májusában megjelenitnünk – akkor nyáron sem fogtok játékleírashányban szenvedni.

CoVboy áhándóan azzal nyeggel bennunkel, hogy a levelezőpenti-nek meg ez ingyenes hűdies átlal nyugtolt lehetőséggel is tolytonos problémát okoz különféle játékok beszerzése, különösen a CoV-ban megjelent játékok esetében. Azt mondja, hogy találunk ki valamit erre – nem találunk ki semmit, viszont jelentkezett néhány figura, akik ilyen emberbaráti tevékenységet folytatnak 64-es játékokkal. Talán mindenki emlékszik rá, hogy a boldogult emlékeztető "Kazetnakulldó Szolgálat" egyszer már jól poizul jártunk azoval erősen áztuk a fogunkat – de ha egyszer van ilyen szolgáltatás is igény akkor ám legyen! (Ja, meg jól meg is kasszáljátok őket! – CoVboy) Szeretnénk azonban néhány dolgot előre leszögezni: a WAREZ CASTLE ugyan használhatja a postai-dukunkat, amíg nem szeretik maguknak egy másikat), de nem a CoV által üzemeltetett tevékenységi így e különféle igényekkel és problémákkal ne hozzánk, hanem hozzájuk forduljatok! Szeretnénk azt is előrebecsülni, hogy ha ennyi gond fog valak kapcsolatlanban temerülni, mint e kezességokkal, a hírelesi lehetőséget és e postai-dukot azonnal megvonjuk tőlük! (És megmondanánk, hogy akkor én honnan fogok friss árut szerezni nektek?! – CoVboy)

Egyébként mostani számunk egy újabb tovattat bővült – egy másik igen "népszerű" pedig véget ért. Az "Elsősegély" a Tokos-Mákos onallo része, amelyben az általa:ok bekuldtott rovidebb információkat gyűjtük össze. Ha gondolatok, akkor tovább osztatjuk a dolgok és csinálhatunk egy hejplino-róvalol adventure- és RPG-játékosoknak is például úgy kezdjük, hogy ha valaki eleked egy játékban, akkor küldi a levelet: hogy hol és mi e gondja. ha tudunk is választolni, akkor közöljük a választ, he nem akkor a kérdésel és a címet: hatta a választ megírja neki valaki. Ugyanitt közölünk hasznos tippjeit-eel is. Persze ehhez a dologhoz is is kelltek.

Na jó, most már nem jut máé az eszünkbe. A táglalapunknak vége, de az újság még csak most kezdődik – nem árt lélekben megerősíteni megatokat!...

Commodore Világ elméletileg havonta, gyakorlatilag össze-vissza megjelenő Commodore-vicclap

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Török Tibor, RPG-tudós;

Gábor, aki lőtte a képernyőt (screenshot);

Béla, aki kávét önlött a 64-ünkbe;

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Szedés, tipográfia meg ilyenek: már megint CoVboy

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni

bennünk Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363

címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

GOLDEN JOYSTICK AWARDS '90/ZZAP! READERS' AWARDS

Válemikor tavaly, a CoV 2. számában (amelyiknek ez a szép Batman volt az elején), már hírt adtunk egyszer az EMAP kiadvát-lelei és a Computer & Video Games GOLDEN JOYSTICK AWARDS rendezvényéről, amely Anglia egyik legnagyobb szoftver-kiadvójának számít: a szigetország vásárlókörzönég-szavazza meg különböző kategóriákban az elmúlt év legjobb játé-keit. Akkoriban nagyon sok levelet írtak nekünk, hogy ilyen témájú cikkekkel máskor is közzétehetnénk. Ez a "máskor" most jött el, mert közben idén ismét kiadvatuk az "Arany Élvállalkáhal" a 8 és 16 bites kategóriákban

A két kategórián belül nem különítetnek el egyes géptípusokat: a 8 biteseknél a 64-, Spectrum- és Amstrad, a 16 biteseknél pedig az Amiga-, Atari ST- és PC-tulajdonosok szavazhatnak összehasonlító edta meg a végeredményt. Az eredmények megosztása szerint egyébként a leveti OCEAN-"hegemónia" kisebb felengedni látszik, számos kisebb cég leljóvóban van. Hát akkor nézzük sorban a nyerteseket, zárójelben a mi "kommentárjainkkal" (talán ezért nem árt hozzáfenni, hogy a szavazáson a '89 áprilise és '90 márciusa közötti időszakban megjelent játékok vettek részt)

A legjobb grafika (8 bites): MYTH, System 3
(Hát éppenséggel nem rossz a bpp. .)

A legjobb zene (8 bites): CHASE HQ, Ocean
(???)

A legjobb szimuláció (8 bites): CARRIER COMMAND, Rainbird
(Tényleg ez lenne az?)

A legjobb coin-op konverzió (8 bites): CHASE HQ, Ocean
(Nincs összehasonlítási alap — no comment!)

Az év játéka (8 bites): THE UNTOUCHABLES, Ocean
(Hát az tényleg szépen sikerült!..)

A legjobb grafika (16 bites): SHADOW OF THE BEAST, Psygnosis
(Úgy látszik, egyezik az izlésünk)

A legjobb zene (16 bites): FUTURE WARS, Delphine
(Jézusmária! Az a zsákyúság?!..)

A legjobb szimuláció (16 bites): MI TANK PLATOON, Microprose
(Hmmm, az PC-n is nagyon kellemes)

A legjobb coin-op konverzió (16 bites): HARO ORVIN', Oomark
(L.d. a 8 bitesé)

Az év játéka (16 bites): KICK OFF, Anco
(A legjobb fociprogram Amigán!)

Az év legeredetibb játéka: POPULOUS, Electronic Arts
(Csak azért, hogy CoVboy is élvezze... egyetértünk.)

Az év software-háza: OCEAN
(Kü más is lehetett volna?)

Ez a lista véleményünk szerint meglehetősen furcsára sikeredett, különösen azért, mert csak a szavazás első helyezettjén hozták nyilvánosságra, nem pedig az első három, ami azért kicsit átfogóbb képet adott volna az angolok izléséről. Érdekeségtképpen nézzünk most egy kisebb követség áthelanos (84 és Amiga) és több kategóriára bontott listát, amelyet a ZZAP! c. újság olvasói állítottak össze. A ZZAP!-ról ennyi kell tudni, hogy pillanatnyilag az Nagy-Britannia legnagyobb példányszámban eladott 64-es havi maga-zinje, az EMAP konkurencsének, a Newfield kiadói lánecnek az egyik tagja. Ők is megrendezték a maguk kis szavazását, de az ő listájuk — talán a szelektálás és a helyezések közlése miatt — jóval áttekinthetőbb, mint az előbbi:

Az év legjobb játéka (64):
• TURBO OUTRUN, US Gold
• BATMAN THE MOVIE, Ocean
• THE UNTOUCHABLES, Ocean
(Hogy került ide a TURBO OUTRUN?)

A legjobb grafika (64):
• THE UNTOUCHABLES, Ocean
• MYTH, System 3
• BATMAN THE MOVIE, Ocean
(Maradhat...)

A legjobb zene (64):
• TURBO OUTRUN, US Gold
• MYTH, System 3
• THE UNTOUCHABLES, Ocean
(Hm, fogas kérdés...)

A legjobb adventure (64):
• SCAPEHOMOST, Level 9
• INORIO'S BACK, Level 9
• ZAK McKRACKEN, Lucasfilm
(Szegény Zak! Hogy leszűsre!)...

A legjobb stratégia/RPG (64):
• LASER SQUAD, Target Games
• CURSE OF THE AZURE BONDS,SSI
• SPACE ROQUE, Origin
• DRAGONWARS, Interplay
(Huh, ez egy nagyon jó lista!)

A legjobb software-ház (64):
• OCEAN
• SYSTEM 3
• US GOLO
(Csorót körünk az első két helyen!)

A legrosszabb játék (64):
• AFTERBURNER, Activision
• COBRA, Ocean
• DOUBLE ORACON, Virgin
(Tin Joystick Awards", hehehe...)

A legjobb grafika (Amiga):
• XENON 2, Mirrorsoft
• SHADOW OF THE BEAST, Psygnosis
• OPERATION THUNDERBOLT, Ocean
(Akkor is a BEAST a legjobb!)

A legjobb zene (Amiga):
• XENON 2, Mirrorsoft
• BATMAN THE MOVIE, Ocean
• SHADOW OF THE BEAST, Psygnosis
• BLOOD MONEY, Psygnosis
(Szorítottunk meg az utóbbit kettő volt a jobb)

A legjobb adventure (Amiga):
• INDY III. ADVENTURE, Lucasfilm
• FUTURE WARS, Delphine
• Drakkhan, Imageworks
(Az első kettővel teljesen egyetértünk)

A legjobb stratégia/RPG (Amiga):
• DUNGEON MASTER, FTL
• SIM CITY, Infogrames
• ORAKKHEN, Imageworks
(Nem jó ottat RPG-t és stratégiát egy kalap alá venni...)

A legjobb software-ház (Amiga):
• OCEAN
• MIRRORSOFT
• PSYGNOSIS
(A PSYGNOSIS megérdemelte volna a második helyet)

A legrosszabb játék (Amiga):
• WILLOW, Mindscape
• TOM AND JERRY, Magic Bytes
• POWER DRIFT, Activision
(Nahát voltak még alnt ok ezekén kívül is...)

Hát ezek voltak a ZZAP! olvasóinak a szavazatai. Az újság még egy meglehetősen lemezbontó kategóriában is megavazavattat a napokat: mindenki leadhatta a voksát az Évtized Legjobb Játékára is, mi mindent egy kalap alá véve, de főleg a játékok szem előtt tart-va szavaztak:

Az Évtized Játéka (64):
• ELITE, Firebird
• ROBOCOP, Ocean
• LAST NINJA 2, System 3
(Hogy a ROBOCOP-ban mi tetszett annyira nekik?..)

Az Évtized Játéka (Amiga):
• DUNGEON MASTER, FTL
• KICK OFF, Anco
• ELITE, Firebird
(Elég jó a KICK OFF, ha az évtized játéka között is 2. lett)

Mindenasotra a két szavazást összehasonlítva az derül ki, hogy a szigetország lakóinak többségi köra még az egyes újságok olvasói körén belül is meglehetősen eltérő. Persze mindenképpen érdekes, hogy hogyan alakodnak az angolok — mégis néha kissé meglepően is...

Duck Tales

A népszerű rajzfilm- és képregényfigurákat nem nagyon kímélik a software-házak: állandóan számítógépes hősöket csinálnak belőlük. Különösen képesek a *Hanna-Barbera* és a *Walt Disney*-művek: vajon ki tudná összeszámolni, hogy szerezésénél Donald kacsa már hányadik játékon kecsézik át? Most megint itt totyog egy adeg a különféle háziszériumosból: a **DUCK TALES** egy nagyzerűen ki-fejezett elegy az összes játékkategóriának. Sőt még "szerepláték" is: egy kacsa szerepét logjuk alakítani. Ezt az urat Scrooge-nak hívják és évek óta ő nyeri a *Dime* ("Tízcentes") *Magazin*-átal meghirdetett "Az Év Kacsája"-versenyt. A játék elején egy *Flintheart* nevű másik kacsa épp emiatt mérgeződik és azt bizonygatja, hogy idén akkor is ő lesz a győztes, ha a kacsatejésszal keletkezőknek kelnek ki. Természetesen Scrooge sem azért 20 év óta Megakacsa, hogy egy ilyen kihívás elől kikerüljön: hát ekkor legyen a verseny győztese az, akinek 30 nap alatt sikerül több pénzt szereznie. Következik a nehézségi fokozat beállítása, a könnyű pénz (EASY MONEY) a togegyeszerűbb és *Flintheart* már el is robogott — kezdődhet a Nagy Pénzvadászat!

A játékban három nagyobb részből áll a pénzhez jutni. Az első a páncéltárhoz vezető találatos pénztárhely (MONEY BIN), ami közben látható. Választása után a kacsának egy hatalmas terem totóján találja magát. Eppen egy trambulínon hintázik. Innen fog majd rövid légi út után fejest ugrani az elant elterülő pénztengerbe. Miután előbukkant a mélyből, kiköpi azt a néhány érmét, amit véletlenül lenyelt, aztán számba veszi a szerzeményeket. Értékesebb érme (RARE COIN) megtalálása esetén a kacsának akár 1.000 dollárral is növelkedhet. Erdemes egyébként itt fordulni a játékok.

A **CONTROL CENTER**-t választva kincsvadász körútra indulunk a világban. Először is "Gyro Gearloose Anti-Kém Titkosítási Rendszer" jelentkezik be egy dekódolásra, amely talán egykoron a játék védelmét volt hivatott ellátni... Itt egy világtérképet kapunk egy csomó balondos nevű helyszínnel. Az alsó sorban látható, hogy mennyi pénz van nálunk és a versenyből eddig hány nap telt el, felül pedig annak a helyszínnel a neve, amelyen a kurzor éppen áll. A "Tűz" gomb megnyomására szöveges listát kapunk a kijelölt helyszínről, az utazás idejéről (TRAVEL TIME), a kincs nevééről (TREASURE), leírásáról (TREASURE DESCRIPTION) és az értékéről (TREASURE VALUE). A *Ali Baba* Barlangjában (*Ali Baba's Cave*) például Ali Baba 2.200 dollárt érő érebe lépése a kincs, aminek a lényege esetleg baréggyoghatja öreg napjainkat; Kenyében lehet fényképezni 500 dollárt érő rózsaszín elefántot és pótyós zebrát; *Trin* La-ban 3200 dollárt érő *Duke*spare kőzáratot találhatunk, amely *MacDuck* trögédléjának az eredetije — és így tovább, hasonló elmas nevekkkel. Az Infonál a jobb alsó sarkban két ikon jelenik meg: a térképet választva tovább folytathatjuk a véletlenszerű helyszínek között, a repülőgéppel pedig elutazhatunk a kiválasztott helyszínre megpróbálkozni a kincs megszerzésével. Kintutott helyszín a Makaróni-sziget (*Isle of Macaroon*); itt nincs kincs, viszont a verseny bírái innen figyelik a mérkőzés állását és itt lehet biztonságos szövege helyezni a már megszerzett értékeket itt lehet megnézni a verseny pillanatnyi állását is, amelyet egy ingó mérleg szemléltet a nyerésre álló kacsa vigyorgó és a veszítésre álló kacsa tovaszús faja között. Az irodába a *Scrooge's Office* megadásával léphetünk vissza.



△ Balondos kacsák balondos kalandjai

A repülőt választva először a szerelőkacsa jelenik, hogy a gép készen áll a felszerelésre, majd egy meglehetősen gyermekes arcade vezérlő kezdődik, ami olyan debil, hogy az szinte már jó: egy kis repülőt irányítva kell a hangárból kijutni és célpontra hengerárchoz. A "Tűz" gomb nyomva tartásával adunk gázt. Utközben mindentféle akadályokat találhatunk, épületeket, villenydrókat, stb.) kell kikerülgelnünk és a képernyő szélein vagy a földnek sem szabad meklütköznünk (különben a gép gellert kap és egyenesbe hozni elég ideiglenes mutatvány). További dolgok, ha nehezíti a legi utat a földön hínerelelő felülettel nyílnak meg, a felületünk szélei léghegyből 10 tonnás súlyokat petyyantanak ránk, néha egy ufo szilponi fel és visszavész a kilindulási hangárhoz, egy viharfelhőből belénkcsap a villám. Az elul tevő ébre mutatja, hogy mennyi van még hátra az útból. Néha *Flintheart* is ugyanoda tart, ahova mi: ilyenkor az ébre azt is jelzi, hogy az ő gépe mennyit tett meg az útból (a mi gépünk gyorsabb). Ha épaégban előtűk a másik henger, akkor repülünk közel a földhöz és a gép automatikusan lezsalít (ha összeleörnének magunkat utközben, ekkor megint a szerelőkacsa képe jön és megtudjuk, hogy hány napot vesz igénybe a gép javítása). Leszállás után semmi válemilyen arcade következik, ami a kincs rejtekhelyére és típusára jellemző. Először kapunk néhány tippet arról, hogy mit kell vigyáznunk (három kisecse tanulmányozza "Az illő kacsa útmutatóni titkát a ...ban töltött napokra"), aztán jön semmi az ekoló-része a páncéltárhoz.

A repülőt választva először a szerelőkacsa jelenik, hogy a gép készen áll a felszerelésre, majd egy meglehetősen gyermekes arcade vezérlő kezdődik, ami olyan debil, hogy az szinte már jó: egy kis repülőt irányítva kell a hangárból kijutni és célpontra hengerárchoz. A "Tűz" gomb nyomva tartásával adunk gázt. Utközben mindentféle akadályokat találhatunk, épületeket, villenydrókat, stb.) kell kikerülgelnünk és a képernyő szélein vagy a földnek sem szabad meklütköznünk (különben a gép gellert kap és egyenesbe hozni elég ideiglenes mutatvány). További dolgok, ha nehezíti a legi utat a földön hínerelelő felülettel nyílnak meg, a felületünk szélei léghegyből 10 tonnás súlyokat petyyantanak ránk, néha egy ufo szilponi fel és visszavész a kilindulási hangárhoz, egy viharfelhőből belénkcsap a villám. Az elul tevő ébre mutatja, hogy mennyi van még hátra az útból. Néha *Flintheart* is ugyanoda tart, ahova mi: ilyenkor az ébre azt is jelzi, hogy az ő gépe mennyit tett meg az útból (a mi gépünk gyorsabb). Ha épaégban előtűk a másik henger, akkor repülünk közel a földhöz és a gép automatikusan lezsalít (ha összeleörnének magunkat utközben, ekkor megint a szerelőkacsa képe jön és megtudjuk, hogy hány napot vesz igénybe a gép javítása). Leszállás után semmi válemilyen arcade következik, ami a kincs rejtekhelyére és típusára jellemző. Először kapunk néhány tippet arról, hogy mit kell vigyáznunk (három kisecse tanulmányozza "Az illő kacsa útmutatóni titkát a ...ban töltött napokra"), aztán jön semmi az ekoló-része a páncéltárhoz.

✓ "Akkor le én leszek a Megakacsa!"



Fényképezés: Ha a kincs válemilyen állat, akkor fotózniunk kell. Itt nincs semmi veszély, csak ügyesnek kell lennünk. Egy szikla mögött állunk és három irányban torogya kell lefotózniunk a megjelenő állatot. Ha a fotó sikerül, akkor az állat egy ideig elkerelkedett szemekkel bámul ránk. Összesen 12 képet készíthetünk. Miután mindet ellőttük, következik a képek előhívása: mindegyiken ott látható, hogy mit sikerült leképnünk és mennyi pénz ér (ha a kocka üres, ekkor rossz felé fordítottunk fotózás közben).

Barlangutazás: Itt *Scrooge*-t irányítjuk egy labirintusban, amelynek a térképe elul látható. A kincset kis zacskók jelképezik, a térképen zölddel látszanak. *Scrooge* az elágazástól abba az irányba megy tovább, amire muterunk vele (tök jó az animációja...). A kincsgyűjtés eddig tart, míg egy mumié elő nem ugrik az egyik szikla mögül és torkon nem ragadja az öregot — ekkor nincs nagy baj, mert a szerelőkacsa utánunk jön és klszebedik a kermalbal. A pénzügytársnak viszont vége.

Dzsungelljárás: A tákra szerelt platformokon kell ide-oda ugrálni összeszedgetni a páncélszekkákat. Három kisecskével vagyunk, szóval hármat lehet hibázni. Nem egészséges például lezsalni...

Hagyományos: Itt is a három kisecskét irányítjuk egymás után, a sziklapárkányokon lévő zacskókat kell összeszedgetni. A párkányokra egy csáklya segítségével tudunk átjutni, amelyet a kacsa a "Tűz" gombra kezd el forgatni és az elengedésére dob el. Ha a csáklya belesüllyed válemelyik sziklapárkányba, akkor a kacsa magától lekapaszkodik róla. A magasból néha szikladerebek gurulnak lefelé és a barlangok mélyéből is különféle rossz szándékú lények dugják elő az orrukat. A barlangnyílásokba belépve egy másik nyíláson lépünk ki, szóval így is lehet feljebb jutni.

A páncéltárhoz a harmadik módja a tőzsdéi befektetés (INVESTMENT). Egy csomó furesz nevű vállalatársaság árulja a részvényeket. Figyeljük a tőzsdéi híreket és abból logikusan következik, hogy melyik vállalat részvényeibe érdemes befektetni a pénzünkkel illetve mikor kellene egyes értékpapírokat eladnunk. Az első sorban lévő BUY és SELL ikonnal vászunk/edünk, a grafikonnel a vállalatokat listáztatjuk tovább, a \$-ral pedig visszakerülünk *Scrooge* irodájába.

Ez lenne a kezelési útmutató — a többi már a játékoson áll. A követendő stratégiát bizonyára senki sem fogja kitalálni egyedül: *Flintheart*-nál több pénzt kell szerezni! Lehetőleg igyekezzünk kimeríteni előtte az értékesebb kincseket — ha ő szerez meg válemit vagy veszítésre állunk, ekkor megjelenik gonoszul vigyorgó arca, emint azt suttogja, hogy sammi esélyünk a győzelemben. A 30 nap elteltével következik az eredményhirdetés az órást mérleggel: vajon ki lett "Az Év Kacsája"?

Hm, hát mit lehet még a "Kacsák"-ról mondani? Például azt, hogy amikor az ember először betéti, meg is klsse átmozgassuk kacsába: hápogni kezd. A 64-ből ugyanis nagyrészt minden kihoztak, amit lehetett (kellott is hozzá az a 4 lemezoldall) és nagyon sokat dolgozhattak a játékon. gyönyörűen megrajzolt, humoros állatok, mulatságos animáció, a hangulathoz nagyszerűen illeszkedő, klsse szódult zene, izgalmas játék — ráadásul még halálra is nevett magát közben a játékos. Nevezzzük mondjuk Játéknak. Na jó, nem sztaroljuk tovább a totyakoakat! — jóvá hátra úgyis megújult őket és lesz helyettük más... Von egyébként a **DUCK TALES**-ből *Amiga*-verzió is, viszont egyelőre még nem volt szerencsénk hozzá személyesen — de ha már csak annyira jó, mint a 64-es, akkor az bőven elég! Hépháp... (Mindazt nem lehetne esetleg mehhákkal, tehennékkal mag botfikkal?... — CoVbay)

Sunny Shine

SUNNY SHINE ON THE FUNNY SIDE OF THE LIFE — az ilyen hosszú nevű játékoknál az ember vagy valami rettenetesen kutyátó arcado-ra vagy valami hatalmas marhaságra gondol. Eszelünkben a B-vorzió ledi a valószínűségi a Rainbow Arta-nál valószínűleg sokat LARRY-zhetek a népek. Inelől valami ahhoz hasonló dolgok próbálhatok létrehozni. Kalifornia, naplány, tengerpart, autók, nők — mi lehet még Sunny Shine-nak az élet kóllamas oldalára? A játék készítését az L&M algarattakonszei szponzorálta, szóval az L&M cigaretta reklámozása úgy vonul végig a történetben, mint mondjuk a LARRY 2-ben a lodrász-mánia. Az országba 64-en egyelőre egy kevésbé sikerült törés jött be: a játék eredetileg nemet nyolva volt, de két figura lefordította a szöveget angolra. A "fordítás" ugyan meglehetősen érdekes módon sikerült és néha némál szavak is lekunok és félreértések között — de azért általában rá lehet jönni, hogy miről is van szó.

A kerettörténetre a játékintroból derül tény: Sunny éppen cigarettát vásárol egy trafikban a boltos pedig álmálkdvá kérdezi, hogy vajon óv-e az a piros álmotutó, amr odakint perkol. Nem, csak kölcsönbe kepta. Rövid csévegás máltaja még az autó szépsége, amelyet csak egyvelmi zavar meg: az odakintról hallatszó laszonyú csörömpölés. Sunny lejedlen rohen ki a bolt elé és legroszabb seftéssel is beigazolodnak: a csodautó már nem csoda, sőt már nem is autó — épp az imént ment koraasztúl rajta egy kisebb úthenger. Mielőtt Sunny bánatában teljesen leplenné a lábát, a trafikos nyugtatni próbálgethetje. látott már valamit a környéken meg egy ilyen autót. Sunny rögtön kívul: hol? hol? HOL? Egreléldre esküdözök, hogy valahogyan megvessz, valahogyan megpróbálja megszerezni a pénzt, amire szükség van. A megoldás a Big Bubble Show, ahol egy kalap pénzt lehet nyerni (bar nem olyan nagy az a kalap...) Már töltődik is a showt ábrázoló képernyő, ahol a kommentátor találja ez egybegyűlt hölgyek figyelmét, hogy Sunny még nem nő — aztán néhány személyes kérdést tesz fel. Van-e jogesvanyunk? — hát persze, hogy van! (OF COURSE!); hány évesek vagyunk? — 18 TO 30. "On dohányszik: de miért csak L&M cigarettát szív?" — HAVE YOU HEARD ABOUT THE L&M CALIFORNIA FEELING? Most már következhettek a vétélkedő kérdések... Ez valami vedelem-szorúság a játékból: öt Kaliforniával kapcsolatos kérdésre kell válaszolnunk (Hány lába van a kaliforniának? 1? 2? 3? — CoVboy), minden helyes válasszal kizárólag dollárt lehet gyűjteni, két hibással meg lehol előről kezdni) az egészet. A kérdésekre a helyes válaszokat mindenki megtalálja valamelyik oldal elján (talán sentinát sem okozon volna problémát kizárólag ötöt egy mentorról, de így legelőbb nem kell az időt tölteni vele).

A játék Sunny lakásából indul, ahol rögtön meg is ismerkedhetünk a játék kezelőszelével. Nem túl bonyolult, emlékeztet a ZAK Iránytűsára: a pointerrel a helyszíni berendezési tárgyaira vagy a képernyő szélére mutogtva tudunk mozogni — Sunny csak azokhoz a tárgyakhoz megy oda, ematyahtól lel lehet venni vagy lehol ott valaint művelni. Amikor a kijelölt helyre ért, a "Tűz" gomb újabb megnyomására elul megjelenik a menü, hogy mit lehet azon a helyen csinálni. A helyszínekről a képernyő szélét választva lehol kimenni, lemerfordításnál "SPACE" ro megy tovább a program. A bal alsó sarokban látható e megszorított pénz mennyisége (WEASEL + DEEJAY-lórésnél ró mutatva rögtön be is áll egymillióra), a SAVE/LOAD-ikonokkal 8 játékállást menthetünk le, az END választásával kiléphetünk a játékból. Normál esetben e nálunk lévő tárgyak listája látszik a képernyő előtt, maximum 8 lehol nálunk egyszerre. Valamelyik tárgyat választva, megjelenik azoknak a dolgoknak a listája, amit csinálhatunk vele.

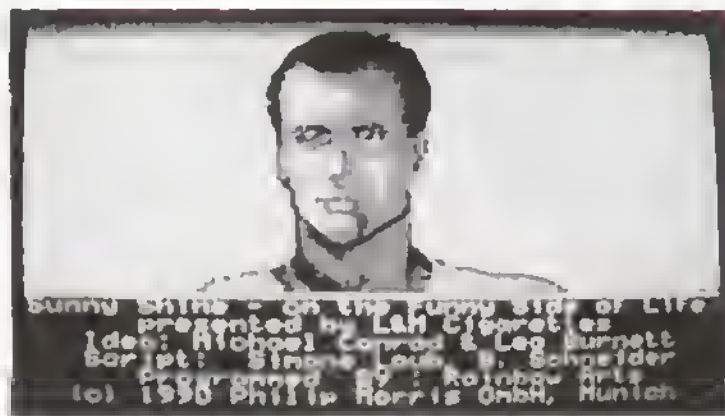
Mivel a játék még meglehetősen friss (legalábbis ekkor, amikor azt írjuk, akkor még az), nem sikerült teljesen vágtgkcmeregnünk rajta így most nem megoldást, hanem néhány tippel tegünk adni hozzá. Talán jók lesznek valamire.

• Sunny lakásában túl sok épkézláb dolgot nem tudunk művelni. Lohúzhatjuk a redőnyt (vessédtől lesz), aztán felkapcsolhatjuk a lámpát az ott melletti gombbal (akkor meglin világos). A kapcsoló mellett egy kép van, egyike első számrpróbáigazásainknak. Vagyuk fel (TAKE IT) — Hm, annyira nem jó. Hát akkor tépjük le (RIP IT OFF). Annyira meg nem rossz. Hoho. Bekapcsolhatjuk e hírt tornyot is (TURN ON DA STEREO), mire megazólalnak a 400 wattos hangszórók. Borzalmas, szóval gyorsan TURN OFF. A tv t lába nyomkodjuk, me egész Kaliforniában adószüntet von. A könyvespolcon találunk egy öngyűjtőt (TAKE LIGHTER), ami csel dekoráció, meg som jelenik a tárgyaink között (ha viszont veszünk cigarettát, ekkor dohányozhalunk — öngyűjtő nélkül nem). A polcon látunk még egy csomó könyvet, viszont csak egyetlen híja fel közzük a figyelmünket: egy szakácskönyv (COOKERY BOOK). Ez Sunny kedvenc könyve, e címe: "Ami csak akarsz — kalsz a gyorsételek kedvelőinek". Ez érdekes lehet. A könyvet választva kapunk olyan opcióit, amivel olvasgatni lehet a recepteket — de azt egyelőre még nem engedli a játék. Majd később...

A telefonhoz üzenetküldő (!) von esetetve, ami állandóan be von kapcsolva, mert Sunny egyetlen hívást som akar almulasztani (egyelőre még nem hiva senki). Telefonálhatnánk is, de még nem tudunk egyetlen telefonszámot som (talán majd később). A házibárban koverhetünk magunknak egy Sunny an fca-koktelt, amit Sunny kedvence — de onnek sincs sok tartaja. Mivel sok dolgot nem tudunk itt csinálni, nylassuk ki az ajtót és menjünk ki rajta (OPEN DOOR és GO OUT).

• Sunny háza mellett jobbra egy mesoda találharó, ahol a múltkor leadtuk a nadrágunkat. Momenton e mesoda zárva, e tutei valószínűleg lóncsól. Belra Churrio trafikját látjuk, m korzóddott a játék. A trafikban vásároljunk egy doboz L&M cigarettát (BUY A PACK L&M) és kérdezzük meg Churrio-t, hogy hallott-e valamit az autóról (TALK TO CHARLIE). Azt mondja, úgy hallotta, hogy egy gazdag milliomes lénység, aki valahol Beverly Hills-en lakik. Egy doboz L&M egyébként mindig legyen nálunk, mert egy csomó ember fog elg lelmolni tőlünk a játék során!

• A háztól jobbra lévő helyszínen egy lány jön szomba volúnk és megkérdezi, hogy emlékszunk-e meg rá e múlt hétről? Veleahonnan ismerőseinek tünik Sunny-nak, de valahogy nem ugrik be a neve... He roesszt válaszolunk, bosszúosan alszol — a helyes válasz SURE, YOU'RE ILSA! Na, ez már mindázt más, ez tetszik neki, szóval rögtön lehtalja is a kezdezősködést. "Nem állhatl véletlenül valamit, ami az enyém?" Hát nem találunk, de rendeljük magunkhoz később és ekkor koraszéghet (VISIT ME AND SEARCH FOR IT). Azt mondja, rendezben van, ekkor namokára megfigyeltet bannunket (talán a lakásban lévő lámpakapcsolót is lehet majd használni valamire...).



△ My name is Sunny; Sunny Shine

látott már valamit a környéken meg egy ilyen autót. Sunny rögtön kívul: hol? hol? HOL? Egreléldre esküdözök, hogy valahogyan megvessz, valahogyan megpróbálja megszerezni a pénzt, amire szükség van. A megoldás a Big Bubble Show, ahol egy kalap pénzt lehet nyerni (bar nem olyan nagy az a kalap...)

Már töltődik is a showt ábrázoló képernyő, ahol a kommentátor találja ez egybegyűlt hölgyek figyelmét, hogy Sunny még nem nő — aztán néhány személyes kérdést tesz fel. Van-e jogesvanyunk? — hát persze, hogy van! (OF COURSE!); hány évesek vagyunk? — 18 TO 30. "On dohányszik: de miért csak L&M cigarettát szív?" — HAVE YOU HEARD ABOUT THE L&M CALIFORNIA FEELING? Most már következhettek a vétélkedő kérdések... Ez valami vedelem-szorúság a játékból: öt Kaliforniával kapcsolatos kérdésre kell válaszolnunk (Hány lába van a kaliforniának? 1? 2? 3? — CoVboy), minden helyes válasszal kizárólag dollárt lehet gyűjteni, két hibással meg lehol előről kezdni) az egészet. A kérdésekre a helyes válaszokat mindenki megtalálja valamelyik oldal elján (talán sentinát sem okozon volna problémát kizárólag ötöt egy mentorról, de így legelőbb nem kell az időt tölteni vele).

• A következő helyszínen találjuk e szupermarketot. Amikor először jövünk ide, két váttkozó ligurát látunk, megóttuk pedig egy reher-autó, aminek a tálalma valószínűleg HOT DOG akar lenni. A titkók épp az izlet mellé szálltak vntába egymással és az egyik azt bizonygatja, hogy egyetlen épaszú amerikal som akar hot dogot kllni nélkül onni (talán azért, mon az már csak vireli mustárra). A másik lickó ugyancs csak a virelket vette meg, a klliket nem. Ha Sunny máit úgyis erre jart, megkérdezi tőle, hogy nem akar-e véletlenül 200 db virelket venni? Ha legalábbis razzuk a fejünköl (NO, THANKS) vagy megígérjük nekik, hogy megazottezzuk nekik a klliket, akkor ahúnnek és essem látjuk őket többé.

Ha viszont megvásároljuk tőlük a hot dog kolbászokat 200 dollárért (WHY NOT?), később blnzlszethetünk egy laciményhával. (Charlie trafikjében azt az infót kapjuk, hogy próbáljuk meg a szomszédban lévő alárusnóbódénál eladni a kolbászainkat)

• A szupermarket előtt egy szomáláda áll Sunny lisakozik ugyan, de azért nem lesz jó e későbbiekben, ha plizhos lesz a tulája — de azért kutassunk kótszer a kukában (SEARCH BIRT). Az első körben kiderül, hogy az amerikai személ pont ugyanolyan, mint bármilyen más személ a világban. A második körben viszont Sunny derékig merül a kukába és végül szoronséssan előlrúz egy zocskót. Mi van benne — talán egy barátságos bomba? (OPEN THE BAG). Nem. Közel 2.000 dollár.

• A szupermarketben egy hölgy út a pénztárnál. Nem éppen Sunny típusa, tehát csak ekkor molasztáljuk (PAY YOUR STUFF), ha vásároltunk valamit és fizetnli akarunk érle. Lopni nem lehet, nem mehetünk ki ez ajtón, mielőtt nem lizetünk. Egyébként meg lehet próbálni a nőre rászózni a 200 hot dog kolbászt, de nem kell neki — nem áruinak kllit. A boltban jónéhány aut lehol venni — e lovábbi lipokban majd káronuk azokra, emolyakat tudunk használni valamire. Két árut csak ekkor tudunk elvenni a polcokról, ha mer alolvetünk e szakácskönyvben lévő receptet, egyébként a mustárnál (MUSTARD) használva a TAKE IT parancsot "Ketchup nincs?!", a roszkenyernél (TOAST) pedig "Nem ezek zima kenyereit" választ kapunk.

• Ha magvetjük e 200 kolbászt, akkor a figure az árut a hot dog-standnál leszli le, ami e moztval azonban van (mozt ugyan nem találunk, a bódé Churrio trafikja mellett van). Itt egyelőre csak azt lánánk, hogy nincs senki a környéken és ha megpróbálánk hot dogot áruini (SALE HOT DOG), akkor a csoport som meglepő kóidéas érkezne: "Kllit nélkül?!" A kolbász vásárlása után viszont a program már megengedi, hogy elvesszük a szakácskönyvet (REAO THE COOKERY BOOK), amelyben két teljes recept van, az első a "német-burger" (ami nem árdokos), a második a német sült kolbász, roszkenyérrel és mustárral (szóval ugyanolyan, mint a magyar...).

Ez már felkeltheti a figyelmünket. A recept olvasása után már vásárolhatunk a szupermarketben extra nagy német mustárt (MUSTARD) és rozshenyert is (TOAST). Ha ezekről felszerelkezve érkezzük a hot dog-standhoz, akkor kapunk egy olyan opciót, emellyel sült kolbászt lehet árulni (SALE FRIED SAUSAGE). Betétkódik Sunny teje, aki elkezd csúszni a Nagy Ételbiztonsági...

Mindaddig, amíg meg nem jelenik a randór és az aláruktömegedő-lyünk után nem kezd érdeklődni. Megpróbálhatjuk megvásárolni (GIVE MONEY TO POLICEMAN), de figyelmeztet rá, hogy ő nem korumpálható (Jól Van Ilyen emelkelt zsaru lá? — CoVboy) és ha nem csúszik be azonnal az üzletet, akkor őrlétebe vessz. Nem rossz ötlet lenékebe rugni a látóság embereit — apró betétkend, hogy neki gumibotja is van. Le is álltának és csak 10.000 dollár óvadék-teleben engednek szabadon bennünket. A másik két lehetséges eredményt hoz: ha cigarettát kínáljuk (GIVE HIM A CIGARETTE), akkor csodálkozva közli, hogy állendón olyan emberekkel találko-zik, akik L&M-et szívnak, mindenesetre maradhatunk, ha egy kolbász átvitűzésével kápráztatjuk el (GIVE HIM A SAUSAGE), akkor örül, hogy kapott egyet az aradati német kolbászból (egyenesen Bejorországból) — maradhatunk, de azért másnap látni szeretné azt az engedélyt. Sunny nemeskötőre öltözik az első adagot, Addigra már hosszú sor kanyarog a stand előtt, a jellegzetes búz bizonyára idősrebb a látvárat. Következik a "részdás" néven közismert keres-kezelmi tövökonyaság: úgy tűnik, izlik a népek a főztünk...

• A hot dog-stand mellett nyíló ajtó egy beltérbe vezet, ahol szuveni-eket árulnak a filmfjongsónak. Miután bemerülünk Sunny oldalát az elődóhoz, puzi jobbról, puzi balról — az "őreg" Sally igazán örül, hogy meglátogattuk. WHO IS SHE? választva megtudjuk, hogy Sally már régóta Los Angeles-ben él és jobban tudja a dolgokat: a filmztárokról, miki ők maguk. Kérdészik meg (ASK HER ABOUT DREAM CAR), hogy nem ismer-e valakit, elinek ugyanolyan kocsija van, mint amilyen a miénk volt. Nem hallott ilyenről, viszont kb. egy órával ezelőtt arie járt egy fickó és szintén egy ugyanolyan Cadillac után érdeklődött: lólo — amikor kiszaladt, elvesztett egy azonosítási kótyát. Ismét a nőre mutatva Sunny elkélt lólo a kótyát és a szobába süllyeszt (legközelebb már nem lesz nála). Ha megvizsgáljuk, akkor az egyik sarkában egy logot fedezünk fel — azonkivul valamilyen aláírás is található rajta. Egy monogram: "SM". A shopban magy egy csomó stuffot lehet vásárolni (Jack "Picholson", autogram, poszter, a hátulján két monogrammal, konzervált levégő), de azokat nem tudjuk semmire sem használni, szóval most nem foglalkozunk velük.

• A hot dog-standtól balra találjuk a városi parkot. A park közepén egy kis fehér ótob üdögél. Bizonyára eloszalagott a gazdájától (néhány ita is azt e blákké keresi?). Megfogni nem tudjuk, mert állan-dóan elszalad előlünk — kézenkívvá a megoldás: megunkhoz kell csalogatni. A szupermarketben egy csomó fajtá kutyaszedőt, -des-ség kapható, amelyekkel ugyan lehet csalogatni a kutyust, de az abszolút nem érdekli őket egyik után sem. Ellenben a szupermarket-ben vásárolható "Brüsszeli csiriz" (BRUSS. SPROUTS) is, ami ugyan egyike annak a 376 dolognak, amit Sunny utál, de azért fel lehet venni (azaz a feltétellel, hogy Sunny-nak nem kell megenni). Ha ozután magunkhoz veszünk egy kis cukrot is (TAKE DA SUGAR), akkor a cukrot választva a tárgyat közül, kapunk egy opciót, amivel megcukrozhatjuk a csirát (SUGAR DA BRUS.SPROUTS). A program szerint ez igen dobil csalekedet — szerintünk nem: ezzel már magunkhoz csalogathatjuk a kutyust (ALLURE DA DOG), akik ez e rutymó mindjárt érdeklődésre serkent. Odajön hozzánk és leüt elénk. Ha most megvárjuk vele a csolt (FEED DA DOG), akkor teljes-sen hozzánk málodzik és akör meg is símegathatjuk (STROKE DA DOG). Jól halad a barátkozás. Most már meg is foghatjuk (CATCH DA DOG). Persze, nem lül csak: klugrik a kezünkbe és elűnik a bakrok között. Talán egy pórázt is kéne hoznunk magunkkal?

• A szupermarket mellett egy presszót találunk. A presszó falál Los Angeles utolsó punkje támasztja és szórakozottan játszadozik az orrában lógó biztosítékúval. Beszédbe is elegyedik velünk. "Hé, fiunt! Aggyd' má egy blázi!" Ha beszélünk vele (SPEAK DA PUNK), Sunny közli, hogy marha jó az az izé ott az orrában. Erra e punkben is felőbb az üzleti szellem és azt mondja, hogy mindössze egy csomó L&M-öt hozzáférhet az óru. (Anarchy for Sale! — CoVboy) Ha csak egy elgit adunk neki, akkor továbbiakat lejmolna, szóval adjuk oda neki az egész csomagot (GIVE HIM DA WHOLE PACK L&M). Most már van SAFETY PIN-ünk is, akár magunkba is szurhatjuk — ah, inkább mégse!.. Az üzlet után menjünk vissza azonnal Charlie trafikjába és vásároljunk egy másik doboz L&M-ot.

• A kávéházba belépve egy fekete ruhás fickót pillantunk meg, amint éppen kifaló szol. A nagy szalagban egy kis zöld csomagot petytyant a földre (szórakoztató dolog lókal-fahér tv-n észrevenni). Ha megvizsgáljuk ezt a zöldcsomagot, 10.000 dollárt találunk benne százdolláros címletekben — hár aki alhagyta, az elég gazdag lehet. Vegyük magunkhoz Sunny rőtőn titelkózik is a dolog ellen (hiszen nem e miénk a pénz). Aztán megicsasok előszli (majd később vissza-adjuk a tulajnak). A fekete ruhás fickó a kávéház előtt verakozik. Valamennyivel gazdagabbnak tűnik, mint mi, de azért csak szőlitsuk meg azt mondja, hogy épp e limuzinjára vár és nincs ideje felesle-gos fecségetésre — az idő pénzt! A pénzt választva kapunk egy opciót, amivel visszaadhatjuk a figura pénzét (GIVE DA MONEY TO DA MAN). Az csodálkozva látja, hogy e tálcója nálunk van és amikor

Sunny felvilágosítja, hogy a presszóban vasított ol. Átkozza az óvat-lanságát. Elmondja még azt is, hogy éppen egy aukcióra készült: a "nohezan megszerzett" pénzt különféle dolgokra lehet felteni be, az aukción pedig egy csomó hasznos dolgot lehet vásárolni — ha nem így lenne, akkor a Newing-konzarn nem lenne manapság az első helyen... az eltojizniszben (őh, e szegény!). Mielőtt tovább fecsé-gesne e pénzéről, megérkzik a solőrje és offlvározza. Szóval Newing-nak hívjak az ügyei — ez az ismeretség még beismik jól jöhet a későbbiekben... A találkozás után Charlie trafikjában a tulaj-jat beszélgetve további infokat kapunk Mr Newing-ról. Lehet, hogy az ő lánya az álomautó, amit karaszunk?

• A kávéház pincéjét Tony-nak hívjak és tőle újabb infokat szaraz-hetünk az autóról (ASK HIM ABOUT DREAM CAR). Azt mondja, hogy egy gazdag lány gyakran megfordul m egy ilyen autóval. Mind a legjobbat isza és nem lül sok ideig dőlök m. Valami úsonol? Sunny inkább azt mondja, hogy majd gyakrabban belátogat-ido. Ha csak beszélünk vele, kever nálunk egy Sunny-on (cu foktót (mivel úgyis mesé rendelt egy nagy adag narancsvilág-vízel).

• A kávéháztól balra egy buszmegállóhoz érkezzük. A felon egy posztai a ma este megrendezőre körüló német népzenei loztivál-ról. Le lehet topni, al lehet vinni — csak azt nem tudjuk, hogy minek? A megállóban egy Gruntmuller-busz áll (ez a név olyonkor áll elő, amikor a Gruntmuller busztársasággal ugy csinálnak, mint a Cadillac-ek, hogy Cadillac legyen belőle). A busz e bernitv vágó "baech bay" -okai szállitja e tengerpartra Sunny pont megfellel onnak e definíciókat, szóval utazzunk egyet vele (DRIVE WITH IT). Hátha tudunk odakint valami fiaszrosot is művelni. Megérkezős után a megállótól egy monotonról találunk — sajnos kissé megrongálta az óceán, nem tudjuk elolvasni mi van rajta. A busz tehát majd akkor indul, amikor mindent töendő elvageztünk a tengerparton. Visces járál. A másik tábla azt jelzi, hogy e tengerpart csak lólo van (vagyis itt lehet felfaló is menni), az öltözőkabinok pedig nyugatra. Kicsit lül vagyunk óltózza a strand-láshoz, szóval előbb menjünk a kabinok felé.

• A kabinoknál csupa zárt ajtó fogad bennünket. Az alsól megviza-gálva egy, két, három, NÉGY lábat látunk alul kilőgni — óóóó Sunny azt mondja, hogy jobb ha nem hívjuk fel e figyelmet magunkra ezzel, hogy az ajtót nyitogatjuk a lábat közül kettő nagyon elősnek látszik... A kávéház kabin ügy néz ki, mintha kb. 15 ember rande-zett volna partit benne — lólo azért nem tudunk bemenni, mert e zárt is tönkretették. A következőt valaki bezárta... Középtájon vízszint találunk egy üres kabin, ami nyitva is van. Menjünk be ebbe (GO INSIDE IT) és Sunny átközi a furdónadrágba. Nemeztára lámet megjelnek a lakónnyitok szorolásban. Ebben ugyan má: mehatónk, de mivel a kabinhoz nincs kulcs, mire visszatérnénk bizonyára allopnak az összes cuccunkat különböző rossz bálak. Vízszint a ruhákat el is lehet rejteni a kabinban (HIDE THEM IN DA CABIN). Na, rátelátunk e megoldásra. Amikor vízszint visszejövünk, akkor észreveszük, hogy a tulajok meg az eliafadt ruhákra találunk rá... Szóval inkább vigyük magunkkal ötet (TAKE CLOTHES).

• A kabinoktól balra a Californian Dreamers nevű banda csodámpól, akikkel Sunny egy csomót órkörködött tavaly az L&M "Kaliforniei éjlel"-én. Ugy látszik Eric, a gitáros is feltámaszt, mert "üzleti rebaizolagás" nevezi. Aztán hozzátűzi, hogy mihegy vége a bulinak, megintulját, mi is az az igaz zene. Milyen bulinak? — érdeklődik Sunny, mire Eric elzavolja tudakozódni a szervezőhöz (felfaló). A zeneszéknel még megvizsgálhatjuk a hangszereket ("Néha az mond, hogy nem látál meg soha ilyenekkel, mert...") vagy megpróbálhatunk mi is zenélni egy kicsit ("Ez megint az a punt, amikor szívalód, hogy nem vettél zongorahékel a mania tól...") — szóval egyiknek sincs sok teje... A tanti pályarót Sunny-t azonnal ki is rúgják (visszemegy a bandá-hoz), mondván, hogy attól a ruhától és a sok cuccól nem látszanak igazán e muzikllei — tegyen lo mindent és csak azután jöjjen vissza (felfaló nem árt, hogy amikor a tengerpartra először buszo-zunk ki, CSAK egy dobóz cigi és a biztosító van nálunk!). Mivel e zeneszék már ugys régl ismerősünk, a ruhát választva adjuk nekik oda a ruháinkat megőrzésre (GIVE CLOTHES DA MUSICIANS), amíg visszejövünk. Természetesen vigyáznak rá — ha meghaladjuk ötet egy szál cigaretával. Aztán adjuk is oda nekik az egész doboz, szintén megőrzésre (GIVE WHOLE PACK L&M DA MUSICIANS).

• Ha csak egy darab biztosítékúval megyünk a löffeló lóvo helyazin-ro, akkor megint ki fognak lökni bennünket — csak akkor már nem e zeneszékhez, hanem jobbio, egy azinpadia. A kommentátor beja-lont egy holmi Stevis Furgo nevű egyedöt San Francisco-ból, Sunny meg csak állmálkodik, hogy kirol van szó és hogy egyáltalán hova került. Egy lófi szópárványra, a lófi e názőközönség e tenger-part birkis azekbent-halót áll. Mindagy, his inár úgyis m. vagyunk, akkor megnyitjuk ezt a dologot! Hoppla Sunny keltől ló, e sorjának az egyik szára pedig liaromba azok. Egy rusz lépés és lecsik e gatyánk! A hölgyek pedig izmeket akarnak látni, nem arógn zóná-lat... Természetesen előreléteben hoztunk magunkkal biztosítót, amivel most szápon ószótúzzuk a nádrágot (USE DA SAFETY PIN). Mászáljunk egy kicsit lólo-oda a porondon: e hölgykösorú tojósan ol van ragadtatva előlünk, hangos kiáltásokkal órozotik tolszúkt (Sunny rogtón újabb ismeretéseket is próbál kótni közülük néhányat). Egy kis idő múlva, e pontozók felmutatnak három pont-

számot (két 97 és egy 99). Hát ezzel meg is nyertük a versenyt (valószínűleg nem volt más induló rájuknak kívül). A közönség tombol, egy "Álomlány" jön jobbról és egy kupát nyom kezünkbe. („Míg rimek jutnak eszünkbe — CoVboy). Na meg egy 5.000 dolláros csekket, ami kocsháztárlás előtt szintén nem egy utolsó szempont. Most az együttes koncertje következik, amit szerencsére nem kell végighallgatnunk, mert a kabin előtt találjuk megunkat. Sunny visszakapja a tárgyát a bandától és visszaékezőzött hétköznapi ruhájába.

• Miután megnyertük a versenyt, nézzünk ki a longisparra (a lábtá-nál fel). Egy csapalligyet látunk, ahová fel lehet mászni, erősítőgyakorlatokat végezni, meg hasonló hasznatlan dolgokat — viszont amikor felmászunk a tetőjére, valami felcsillan a homokon. Ezen a helyszínen minden egyes katekterny helyen lehet ázni a homokban (DIG IN SAND) — csak nem kézzel. Előbb menjünk oda a pólmál-hoz és rázzuk meg (PUSH IT). Egy kókuszdió potyan le tőle (majd-nem a kókuszunkra), ami rögtön szét is lörik és a tej kőhők belőle. A kókusz héja nagyszerűen alkalmas az esküldözésre — szóval TAKE DA COCONUT és DIG IN SAND, ahol megesszint valamit. Ha jó helyen állunk, akkor egy lány fülbevalót találunk, ami biztos megát néhány dollárt. A többi helyen ázva különféle szemetekkel találunk, mint pl. napolajos lubus, kóladoboz, cigarettásdoboz (természetesen L&M) — adt, néha hatalmas mennyiségű aranypánzt, egy elásott kalózkincset (m állapítja meg a program, hogy Sunny napazúrát kapott a sok ászástól...)

• A tiggelőlől baltia hátom lány napozik szőlőben. Az utánuk követ-kező helyszínen meg a program egyik írja egy fagylatosbódó mel-lett. A fagylatos oldalán egy posztó (READ IT) hirdeti, hogy nagy nyereség lehetőség áll előttünk, ha kedvenc tiggelinket vásároljuk meg: az egyik fagylatosbódó aljában egy listával rejtették el — ha ezt megtaláljuk, 25.000 dollár nyerhetünk. Egyelőre még ne próbálko-zunk a tiggelvel — ki ádideket longyos 25.000 dollár, amikor három gyönyörű lány napozik unatkozva a parton? (Engem... — CoVboy) Hát akkor elegyodjunk azöbe velük (KISS 'EM ALL so rosz, de lehet, hogy nem fognak öitüni neki, ha áptóslul romtuk a házbe. Csak szépen sorjában...) A "Hó, lányok, én vagyok az új Mr. California!" kisse nagykapó bódó, "Húzzatok innen, mert itt akartok elfutni!" pedig ugyancsak azt eredményezi, hogy a lányok takápnél hagyják minket. Kéidezzük meg inkább, hogy nem találkoztunk-e velük a választásokon? (HI YOU THREE...) Erio rögtön felismert bennünk a szépségverseny bajnokát, aztán túlesünk a bemutatko-zás szertartásán. Aztán a cigarettatájmolásán is. A Janice nevű XX-kromozóma szemetünknek lükt. Nem, nem szerelmű bénát, csak elhagyott valamit, amíg tabeárlak. Az arany fülbevalót. Hát azt valószínűleg épp az előbb ástuk ki a homokból, szóval oda is adhatjuk neki (DIVE EARRING TO JANICE). Huh! De nagyszerű felelő!

Hát idáig tartottak a tippjeink, nincs tovább. Legalább marad nektek is valami! Meg már este is von (illetve fogot — ki tudja?). Sok a baj. Rádadásul térdelhetjük a jégcsapokkal is, mert a WEASEL+DEEJAY-törés úgy kilyag, hogy a pingylinek is megdermednek tőle. Az utolsó "hot tip" tehát az, hogy be kell szerezni egy másik törést. Ez valószínűleg a következő CoV-ig be is következik, szóval — ha minden igaz — ott folytatjuk a SUNNY SHINE-tippetet. Egyébként is botogok leszünk, ha záros határidőn belül nem játszhatjuk végig ezt a teljesen jó játékot!

A játék egyébként megjelent Amigán is, a csatlakmány megogyozik a 64-varzióval (a kifagyás nem). Természetesen ott sokkal szöbbe árkerült a kivételzés, hiszen az a hardware egy kicsit jobban támogatja a grafkát, mint a 64-b. Ezzel persze nem a 64-es változatot akartuk lehúzni — egyszerűen az a játék azon is Talán jobb lenne, ha a software-cégek is ezoknak a gyártásai torzszioznák a jövőben és nem az időse lövődözés meg verekedés sületlenségak futószölegén tartanak nyomva az ON gombot...

• A fagylatos bódó aljában egy listával rejtették el — ha ezt megtaláljuk, 25.000 dollár nyerhetünk. Egyelőre még ne próbálko-zunk a tiggelvel — ki ádideket longyos 25.000 dollár, amikor három gyönyörű lány napozik unatkozva a parton? (Engem... — CoVboy) Hát akkor elegyodjunk azöbe velük (KISS 'EM ALL so rosz, de lehet, hogy nem fognak öitüni neki, ha áptóslul romtuk a házbe. Csak szépen sorjában...) A "Hó, lányok, én vagyok az új Mr. California!" kisse nagykapó bódó, "Húzzatok innen, mert itt akartok elfutni!" pedig ugyancsak azt eredményezi, hogy a lányok takápnél hagyják minket. Kéidezzük meg inkább, hogy nem találkoztunk-e velük a választásokon? (HI YOU THREE...) Erio rögtön felismert bennünk a szépségverseny bajnokát, aztán túlesünk a bemutatko-zás szertartásán. Aztán a cigarettatájmolásán is. A Janice nevű XX-kromozóma szemetünknek lükt. Nem, nem szerelmű bénát, csak elhagyott valamit, amíg tabeárlak. Az arany fülbevalót. Hát azt valószínűleg épp az előbb ástuk ki a homokból, szóval oda is adhatjuk neki (DIVE EARRING TO JANICE). Huh! De nagyszerű felelő!

• A fagylatos bódó aljában egy listával rejtették el — ha ezt megtaláljuk, 25.000 dollár nyerhetünk. Egyelőre még ne próbálko-zunk a tiggelvel — ki ádideket longyos 25.000 dollár, amikor három gyönyörű lány napozik unatkozva a parton? (Engem... — CoVboy) Hát akkor elegyodjunk azöbe velük (KISS 'EM ALL so rosz, de lehet, hogy nem fognak öitüni neki, ha áptóslul romtuk a házbe. Csak szépen sorjában...) A "Hó, lányok, én vagyok az új Mr. California!" kisse nagykapó bódó, "Húzzatok innen, mert itt akartok elfutni!" pedig ugyancsak azt eredményezi, hogy a lányok takápnél hagyják minket. Kéidezzük meg inkább, hogy nem találkoztunk-e velük a választásokon? (HI YOU THREE...) Erio rögtön felismert bennünk a szépségverseny bajnokát, aztán túlesünk a bemutatko-zás szertartásán. Aztán a cigarettatájmolásán is. A Janice nevű XX-kromozóma szemetünknek lükt. Nem, nem szerelmű bénát, csak elhagyott valamit, amíg tabeárlak. Az arany fülbevalót. Hát azt valószínűleg épp az előbb ástuk ki a homokból, szóval oda is adhatjuk neki (DIVE EARRING TO JANICE). Huh! De nagyszerű felelő!

• Miután voltunk a strandon, beugrottunk a kávéházba, hőséa Tony tud valamit mondani a lányról a csodautóban. Nem, szóla nem járt m. De kár! Azonkhül mienél felhasználjuk őket, érdemes meg-próbálni Sunny-val megötenni a mustárt és különösen a becukhozott zabpelyhet.

• A városi buszmegállónál egy utca vezet lefelé — a bejáratát viszont zondőrök őrzik. Még egy igazi L&M elgetetánt sem hajlan-dók boengedni bennünket azt mondák, szolgáltatban vannak. Ugy látszik, ezek a zsaruk még sosem hallottak az L&M által sugalt Kalfornia-áztól... Hallottak viszont arról a kile azonosítási hátyá-ról, amit a sötét lükt veszett el Sully shopjában (SHOW YER PLASTIC IDENTITY CARD TO THEM). "Hát akkor miért nem ezzel kezdte? Bumehni!" Aztán Sunny megdöbbenve figyel a tártorban zajló eseményeket, egy lövés hallatszik és az utca végén álló ház araja kicsapódik (sőt kldőh). Egy toszz kinezetű lükt ront ki rapté és a kezében füstölő pisztolyal elfut jobbra. Hiszen itt egy büntéri tanúi voltunk! Sunny Shine, a szegények és árva védelmezője pedig gyorsan megindul a gyilkos nyomában... A drive moloja pedig csak jár körbe, tenécszulanul, ki tudja már minék...

A vetélkedő kérdései:

1890 a Californian valley Yosemite Valley
1976 there was a celebrated bármelyik jó
As special kind of movie... 3D films
As which state was California taken... as 31 state
At which sea does California... Pacific
How are the policeman... cops
How are the sunbrowned guys... beach boys
How flow as first front... Charles Lindbergh
How is the small money called... cent
How long is the Broadway... 15 625 miles
How many cars can be hold... 5 000
How many fruit and cereals... above 200
How many guests could be hold... 8 persons
How many kilometers are the same... 1 6
How starts the American... Nearer my God to thee
How's the American space company... NASA
How's the famous prison isla... Alcatraz
How's the flag of America called... starbanned
How's the small money... cent
In California there's the father... John Muir
In San Francisco there's... the dragon procession
In which film acted a blond hair... not presentable
In which form do Americans... as french fries
In which town can you merry... Las Vegas
In which year had a US astronaut... 1971
In which year was America discovered... 1492
Many Californians live in caravans... after
On how many hills stands S.F... on 29 hills
Out of what are... out of plain with 40 diamonds

The Americans use besides shades
The biggest dream factory... Hollywood
The biggest public clock... 6 00 meter
The tallest tree of the world... 115 meter
Through a mammitree in... Wawona Big Tree
To which town belongs the biggest... New York
What convicted East... the Canal Pacific Train
What did most men paste... pomade (grease?)
What do Americans eat the cinema... popcorn
What does AFN mean... American Forces Network
What does many Americans chew... bubble gum
What prefers the hoals but eukalyptus leaves
What was built up... the skeleton out of iron bars
What was shown under the title... 1st real tone film
What was the height of the tallest... 2 12 meter
What's a typical behaviour... hospitable
What's in the entry at the... Statue of Liberty
What's the age of the earliest human... 22 000
What's the favourite drink... milk
What's the height at the highest point... 10 meter
What's the height of the wave... 34 meter
What's the highest amount... 9 5 million \$
What's the name of the area... Silicon Valley
What's the name of the biggest... Super Bartha
What's the name of the first assembly... Thin Lizzy
What's the name of the... I love you California
What's the name of the man... John Marshall
What's the name of the most known... hot dog
What's the name of the most known... Greyhound
What's the name of the plumious... billboards
What's the name of typical American... pick ups

What's the special of Betty Parton... guitar bust
What's the technical term for... customized
What's the typical behaviour... hospitable
When did the gold rush... ca 1852
When does the documentary... 1769
When was California taken into... 1850
When was the Panama canal... 1914
When was the permanent wife... 1901
When can you do your own driving... in the US
Where do you live in L.A... Beverly Hills
Where stands the biggest cinema... New York
Where stands the biggest stationery... in Pictorium
Where stands the great car cinema... in Lynn
When were the first McDonalds... in California
Where's the most bended street... San Francisco
Which big city has with 450 stations... New York
Which catastrophe had destroyed... earthquake
Which colors can you find... blue, white, red
Which extra was extremely... extra wheels
Which instrument look similar... saxophone
Which is the highest building... Sears Tower
Which is the most populated state... California
Which name has the famous status... Liberty
Which pol name do the Americans... Golden State
Which songtitle was typical for... It never rains
Which the longest river... Amazonas
Who is the programmer of this game... bármelyik
Why are the beaches in California... high waves
With which famous kind of... with wheeled steam
With which instrument had Miles Davis... trumpet

Pirates 2. rész

- azóval od hagytuk abba a műtör, hogy végig elindult a járók. A kalandorok között éppen kezdődött vagy egy szövegű városban kezdünk vagy már a nyit tengeren hajóznunk (da akkor is valamilyen szövegű város körülbelül). A kezdőtesteser alsóvalja, hogy a legelőzőbb lévő angol/francia/holland/panyol városok milyen irányban fekszenek és milyen irányba. A kezdő testeser egy darab - korábban változó típusú - hajó, kevés egyáltalán és leggyorsabb (ha valamilyen hajó kezdődött a járók, akkor természetesen több hajónk van). Tegyük fel, a nyit tengeren kezdünk egyenlő kártyán: Egyenlő alsó dolgunk, legyen belőlük egy szövegű városba, hogy leggyorsabbat verturáljunk és a kormányzóval látkörözünk a polcok helyzetét.

[illegible]

Υάροσι μενὺ

Mint az eddigiekből is látniuk, egy városot hajóval (barkázzunk) a kikötőt jelző házhoz) vagy gyalog (barkázzunk a hajóval a város mellé) és begyalogunk az (barkázzunk) tudunk megközelíteni. Először egy négyzetes szöveget (barkázzunk) kapunk.

- * A szöveg első két sorából (YOU HAVE ARRIVED...) megtudjuk, hogy milyen nemi nemperpetuálódási városokba vezet a bűnégre.
- * A harmadik sorban (FORT(S) GUARDS) olvashatjuk, hogy a kitérő betéte hány erőd védi (0-4). Ebből látnánk, ha a várost innel lelt őstromotok meg. akkor hánnyal egyből fogunk húzni a hajónkba (erődökben 12 egység van). Ha a kitértől nincs védi erőd (maga nincs szöveg), akkor nyugodtan behajóztatunk ellenséges városba — sem fog lőtanni senki!
- * A negyedik sorban (THE ... FLAG FLIES...) láthatjuk, hogy a város milyen fennállólag állt van. azaz szövetségi vagy ellensége. Ez egyértelműen 64-on a szöveg artha is jelzi. az angolok = pros, franciák = sötéték, a hollandok = zöld és a spanyolok = világosok azt is jelképez (a hajók is ugyanilyen színű lobogót híznak fel ezonosra)
- * Az ötödik sorban csak annyit varozhatunk látnak a szöveg: it THE TREASURE FLEET/SILVER TRAIN IS IN THE TOWN (ittalát láthatunk, ha valamelyik alapvető kincszetünk futta éppen a városnál horgonyoz (szövet árának leírás megostorozni...))

Még nem vagyunk benne a városban, a megfigyelő menüből kell kiválasztani, hogy mit fogunk most művelni szerves-bioten szelapilózással

SAIL INTO HARBOR (ha gyalog jöttünk **MARCH INTO TOWN**) behajózni a kikötőbe/begyalogolni a városba. Ha a város szövetséges (vagy enődöl nem voltunk ellenséges), akkor ilyenkor megjelenik a városi nő. Ha az adott országnál bűnöző vagy veszélyes (HOSTILE vagy WARY) állászatban vagyunk, akkor nem tudunk bemenni az ország tüzér nyitnak ránk (AS YOU APPROACH FORTS OPENS FIRE) és visszahajózni a tengerre. Ha a kikötőbe akartunk behajózni, akkor ilyenkor gyakran előfordul, hogy a legelső portyázó elszállítják a flottá vezérhajóját (ONE OF YOUR SHIP IS SUNK) a tarta lévő rakományval, ágyúkkal, emberrel és a pénzrel együtt. Egy kis sortűzre lehetett a rivális előfordulni szövetséges ország városánál is, de csak akkor, ha lecsorogtak ott a kormányzók, tengeri vagy egyéb menderik, hogy kissé boldog a lakók.

ATTACK TOWN = város megostromlás (jú 4-6-án)

SNEAK INTO TOWN belopokodás a városba. Csak ellentétben van ezzel a köznyelvi használat, ha valaki titokban felmegy valahová, akkor ellopunk, kicselezünk, megpróbálunk károsítani, de nem azért, mert a városba akarunk elmenni. Ha a városba akarunk elmenni, akkor ellopunk, kicselezünk, megpróbálunk károsítani, de nem azért, mert a városba akarunk elmenni.

LEAVE TOWN ahaqyri a városi vízre a földképre

Működő akaratú végző bekezdéseimről a városba, ahová a jobb felső sarokban megkapjuk az írást a városról, amely az alábbi dolgokat tartalmazza: a város neve, lakosság, módok száma (JOINTS), a helyőrség száma (SOLDIERS), lakosság száma (CITIZENS), az arany mennyisége (GOLD) és a város állapota (STRUGGLING, épületben; SURVIVING, élve; hogy még nem dőlt össze; PROSPERING, jól prosperáló, WEALTHY: vagyonos, tehát nem ártana kiabálni). Ébbedi lényeges a katonák száma: annyi emberrel kell felvenni a harcot, ha megostoroztuk a várost (meggyőződöm, hogy a helyőrségek létszáma általában havi átlag növekszik 5-15 fővel) – ha csak egy járőrnyi vagy egy árva fél század nem tartja ki a városát, azonnal elpusztul. A városok tesztelésénél egy maximális pénztárszámú egy sikeres ostrom után – ha a város nem dugul el előlünk). A városok tesztelésénél egyébként nem csak a készpénzre van szükségünk, hanem a városban lévő arany mennyiségre (illetve az árak árát, ha a kereskedőhöz megyünk) – a legtöbb pénzt mindig a WEALTHY kategóriájú városban kaphatjuk az alábbi árakért. A városi mérő az alábbi pontokból áll:

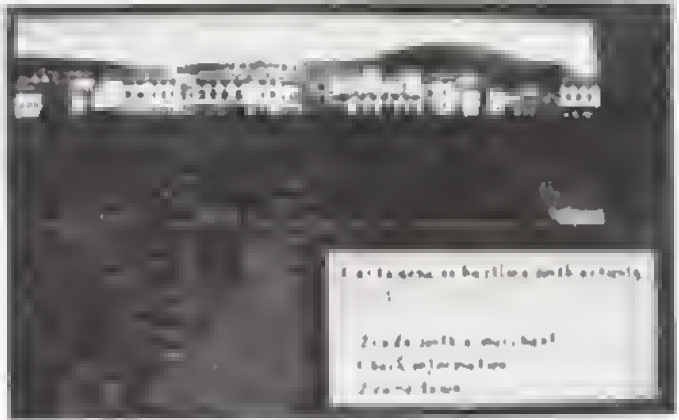
VISIT THE GOVERNOR látogatás a kormányzóhoz, hivatala csak egy szót tehet meg (ezután a többi az a hirtelen kikapcsolás az a monótonus). Néha egyből eldől, hogy a kormányzó semmi sem akar mondani (THE GOVERNOR HAS NOTHING TO SAY), gyakran nincs helyesbítés vagy bővítmény az ország senkivel és máskor sem akar elkövetni, illetve nem tudni a tényről.

A kormányzó először is elmondja, hogy az országban éppen látszik az háborúban (WE ARE AT WAR WITH...), majd azt, hogy ki van szövetségben (WE ARE ALLIED WITH...), majd felkér, hogy pusztítsuk el a németeknek nyakát és végezzünk ezzel a szövetségünk jó pontjait az anyaszórágnak! Ha a szövetségeseink ingadoznak, akkor esetleg megsemmisülhetnek és ha legyőzödték egy igyekezőtlen országhoz tartozó németek akaratát behajlított, akkor például nincs kizárva, hogy kénytelenek lennének...

[illegible][illegible]

△ {Hát ezért annyira nem kellett volna lenni a fényaró! — CoVboy}

...akkor nyugodtan látszhatunk tovább, csak némi lelkesedés vezérszékét kell lenyomni lövőnk, mint több hajó esetén, csak – mivel hajóink száma pláncolatilag 0 – önmegselelés is jó ötlet azelőtt látni "Mégünk" van, a harmadik baltikusi utáni – két megjelöltek a hajóink az alapfelismerésből, de a lövőnyit csak egy irányba kell (vagyis a számamán) lemozdítani, de akkor ismét fogunk kapni, mert a lövőnyit a nagy város látni



△ Kocsmázzunk vagy bűnluzereljünk?

[illegible]

meghatározzuk azokat a városokat, amelyek az alábbi dolgokat tartalmazzák: a város neve, lakossága: azaz a (CITIZENS), az arany mennyisége (GOLD) és a város állapota: PROSPERING: azaz prosperáló, WEALTHY: vagyonos, tehát nem ártana kiemelni a megosztásunkat a város (megfigyelt) hogy a helyiségek közötti állapotaiban az nem lesz az állapotaiban. Fontos más meg az arany mennyisége (az lehet a az értékek). A városok közötti egyetemes nem csak a képzőművészet vonatkozásában, hanem megvan — a legtöbb pénz mindig a WEALTHY kategóriájú városban.

VERNON (AS NOTHING TO SAY). Byunkor tines hálkoruban vagy szövegészághon az

WE ARE AT WAR WITH...), majd azt, hogy ilyet van szövetségünk (WE ARE ALLIED
with szövetségünk jó pontokat az anyaszerződésnek). Ha a szövetségeseknek ingadozása
szághoz tartozó vérebe ahanak belefőz, akkor például nincs kizárva, hogy kén-

...történelmi, mint a kormányzat (a hivatalos) megállapítások – természetesen nem, ittuk a
 ...tá, hogy ha Magyarországon a megállapított költségeket nézzük, akkor Összege
 ...történelmi bizonyíték – viszont ez is jó pontokat jelent az adott országban. Ha máshol
 ...történelmi bizonyíték, hogy a közér- (nemzeti) hiányok 2-000 arányú fizetési
 ...történelmi egy jobb aljánál (WAIT FOR BETTER OFFER). Ha a jelenlegi árak, akkor
 ...történelmi bizonyíték, hogy a városok elhelyezkedésénél még a közér- (nemzeti) hiányok (CY JUNK)
 ...történelmi, de az az anyakönyvük kormányzatánál lehet, azelőtt vételeződjön kasszióznia

azonos lakosságunknak a felszámoltaknak/árbaadottaknak sok ellenszems hajlék hoztunk
 megint az az országunk – vagy mindent egyszerűen, akkor elődöntési ceremóniák
 a győzelem nagyobb rangba helyez bennünket az addig országunk. A rangok sorban
 beengedni a kórházba, ENSIG (szász), CAPTAIN (kapitány, szász), MAJORS
 (gróf), MARQUIS (márki), DUKE (herceg) ENLÉN a kormányzó – szintén a
 szászok és a magasabb rangokban már egyéni több ízezőző családotól kel-
 tette, hogy a kormányzó minél több földet adjon a sang melé, mert a program a
 famólia is a megtakarított vagyont (jobb) meg a végső portaszám). A DUKE (ang-
 ol) is sem – akár úszók is lehet, de vizázás, mert a hercegi sang ellenőri

az új expedíciót felszerelik és új hajóindozásra indulhatunk. Figyelem, ha a zsákmány felosztásakor több hajónk is volt, a következő expedícióra csak a vezetőhajó (amelynek a listában a legelső volt) marad meg! Erdemben ismét a legjobb hajót (tehát legfeljebb egy hegattot vagy fast galleont) megtartani és az osztozkodás előtt a többi hajót eladni a kereskedőnek. Az új expedíció ismét alapfelszereléssel indul (legfeljebb például 20 ember, 16 ágyú, 15 tonna élelem), tehát majdnem minden eladástól kell kezdenünk, különösen az emberek toborzását. Osztozkodásra viszont mindenképpen szükség van, mert csak így tudunk megőrizni a zsákmányt a kalózkodás után napjainkban.

Nem rossz ötlet, ha valami nagyobb pénz felosztása előtt Házastápot tartunk a legénység között, ha túl sokan vannak. Irtadjunk meg valamennyi kikötés a tenger felől, válassz meg, hogy a parti erőt lefegyverezzünk 80-100 embert a hajónkól és ezután lávozzunk. Na, most már mindjárt kivesztesz a zsákmányt a zsákmány!

Miután az egészségszám megmondom (35-40 éves korunk idején: POOR HEALTH) az egyik osztozkodásnál a legénység egyszer csak úgy dönt, hogy nyugdíjba küld bennünket, mert finálabb, aktívabb kaptányra vágyunk (YOUR CREW SCATTERS TO THE WINDS...). Ezenkor a játék véget ér és az értékesítő látnak be.

CHECK INFORMATION. az ugyanaz a menü, ami hajózás közben a 'tűz' gomb megnyomására kapunk (ld. később). Az utolsó menüpont itt a SAVE GAME, ezzel tehát játékállást menteni szövetségos városban.

LEAVE TOWN a város elhagyása. Ittenkor szétoszlik meg az új legénység közül valamelyik (XY, JUMP OVERBOARDS AND ESCAPED). Ha a legénységünk hangulata UNHAPPY vagy ANGRY volt, akkor számíthatunk rá, hogy most néhányan is fognak látni a bandából (ROLL CALL...). A Házastápot elhagyása sem túl vidám dolog, de a nagyobbik hajó az, hogy ilyenkor magukkal viszik a zsákmányból azt a részt, ami — szerintük — jár nekik (és az jóval több, mint a lényeges részük).

Információs menü.

Ezt a menüt kapjuk, ha a térképen hajózva bármikor megnyomjuk a 'tűz' gombot vagy a CHECK INFORMATION pontot választjuk. Az első sorban az évszámot és a dátumot láthatjuk, a többi pont jelentése a következő:

CONTINUE TRAVELS az utazás folytatása, visszalépés a térképre (vagy a városi menübe)

PARTY STATUS a jelenlegi expedíció állása. A beléltaló sorokban láthatjuk a legénység összetételét (CREW), az egyik számát (CANNON), a felosztást a városi képzési (GOID); hány napra elegendő a nálunk lévő élelem (FOOD); a legénység hangulata (CHEW IS HAPPY/PLEASED/UNHAPPY/ANGRY); valamint a nálunk lévő áru mennyiségét (tonnában). Ebből fontos info a legénység hangulata, ami annak a függvényében változik, hogy mikor a felosztás a városi zsákmány mennyisége (az expedíció elején mindig boldogok). A hangulat romlására számíthatunk, ha nagyon sokáig nem sikerül valami nagyobb zsákmányt szereznünk vagy ha nagyobb mennyiségben veszünk el új embereket a csapattal (gyakran az egy főre eső rész). Ha a legénység hangulata ANGRY, akkor egyáltalán biztosan szétoszlik fogunk, ha városba megyünk, másrészt a következő 2-3 hajót megpillantva, a fedélzetmentesítéssel bennünk, hogy a legénység megfogadja, ha nem jutunk minél előbb valami komolyabb zsákmányhoz, fel fogunk lázadni. Lázadáskor a lázadók vezetői kártyájára hív bennünket, megint vittünk kell; ha sikerül leszünk, akkor tovább vezethetjük az expedíciót (a hangulat viszont ANGRY marad, azóval nem sokára megint lázadni fogunk), ha az ellenfél győz, akkor viszont elvesz egy "életünk". A lázadás elkerülhető ezzel, hogy behatunk egy szövetségos kikötésbe és felosztjuk a zsákmányt vagy elfogadunk egy pár hekkó valamelyik városi embertől.

A képtényő közepén (SHIPS) jelennek meg a flottában lévő hajók típusa szerint. Összesen 8 hajó lehet a flottában, ennél többet már nem tudunk magunkkal vinni. Ha valamelyik hajó megsérült egy csatában, akkor a neve után a sérülést DAMAGED jelöltük ki. Ha kalózt (PIRATE) vagy kalózvadászt (PIRATE-HUNTER) hajók kaptak ki, nem kincsesbőrt kaptunk érdeklődünk, elvihetjük fogolynak. A képtényő bal alsó sarkában (PRISONERS) jelennek meg a fogadunkban lévő urak névsora.

PERSONAL STATUS személyi státusz. Itt látható, hogy a négy hatalomnál milyen rangot értünk el, illetve milyen a besorolásunk náluk. Ha egykor kaptunk jelszót, akkor a játék elején csak az anyacországnál van egy LETTER OF MARQUE (titkosítva), a többi ország nem tart még számon bennünket (NO TITLE). Valamelyik ország egy-két hajójának elbocsátása után a besorolásunk előbb veszélyese (WARN), majd — további lojálisra a dolgot — bűnözőre (HOSTILE) módosul. Ha valamelyik hatalomnál bűnözőként vagyunk besorolva, akkor nem tudunk bemenni az országot védő városokba (pontosabban be tudunk, csak előbb le kell mászani a helyőrségből néhány embert...). A hajók nem adnak híreket és a kalózvadásztak nagy valószínűséggel meg fognak látni bennünket. Ha valamelyik hatalomnál bűnözőként vagyunk nyilvántartva, de teljes lojálisodással letük azokkal, akkor az állam ellen harcolni áll (de még békén hagyjuk), akkor egy idő eltelté után a bűnöző státuszunk elvűl és automatikusan LETTER OF MARQUE besorolást kaphatunk többi és használhatjuk a kikötőket. Ugyancsak LETTER OF MARQUE tulajdonosok lehetünk az ellenséges országokban, ha egy városba belopakodunk meggyásoljuk a kormányzótól (általában amennyire idején azokkal felejtünk).

Figyelem! Ha valamelyik országnál más előtűnik valamilyen rangot, de időközben némi huncutkodás miatt bűnözőként vagyunk számon tartva náluk, akkor nem a HOSTILE jelölést, hanem a rangot jelző a program — de a rangtól függetlenül látni fogunk náluk!

A rangok alatt láthatjuk az életkorunk (AGE) és az ezzel összefüggő egészségi állapotunkat (FINE/GOOD/FAIR/POOR HEALTH). Az egészségi kb. 35 éves kor körül ér el a POOR szintre, ezután már számíthatunk rá, hogy egy zsákmány felosztása után a legénység nyugdíjba küld bennünket. Összege egészségi állapotunk már nem szabad életet sem vesztenünk! Ha bűnözőre vagy lázadásra szigetbe kerülünk, nem tudunk kijutni onnan és a program véget vett a kárunknak.

A WEALTH után látható az osztozkodásokból szerzett magánvagyonunk aránya, a LAND felirat pedig a kincsvadász mértékét jelöli földi nagyság. Ebből a két értékből számoljuk ki az értékelésünk a program, hogy privát életünkben mennyire fogunk vagyonosnak számítani.

A REPUTATION után látható a nehézségi szint valamilyen jelzővel megadva (FROM SILENT WELL KNOWN/FAMOUS/INFAMOUS/NOTORIOUS), ami folyamatosan változik attól függően, hogy milyen gyakran látnak meg hajókat és városokat. Ha véletlen elmentünk az ellenfél elől vagy egy kikötéshez spanyol kalózt fogd, akkor ez 2-3 fokozattal visszemozik. Ez a paraméter van egyébként hatással a kormányzat jelenlegi emberek számára is, a NOTORIOUS fokozatban a legtöbb a jelenlegi.

SHIP'S LOG: hajónapló. Itt bejegyezzük a feltehetően az expedíció alatt történt fontosabb dolgok és beszerzett információk. Hajók elfogása/elszítása, városok elfoglalása/vesztése, kincsvadász, a politikai helyzet és a kalózkodás vonatkozó információk, stb.

MAPS térképek. Itt nézhetjük meg a rendelkezésünkre álló térképeket (illetve azok darabjait). Térképekkel vagy térképdarabokkal a következő dolgokat szereztünk: kalózkincseket (kocsmában a kalóztól 500 aranyért); elvesztett családjagórt (ha elfoglaltunk/belopakodunk egy spanyol városba, ahol egy olyan kalózt látnak, aki tud róla valamit — és akinek legyőztünk a városban); elvesztett laka kincseket (ha megtalált családjagórtól (azt különbözőan érdekes megnevezéssel, mert 80-100 000 aranyat kasszálóztunk vele). A térképek feltehetően sorban általában egy szöveg jelzi, hogy milyen város közelében látnak az általam helyes. A beszerzett térképek mindaddig ugyanazok a kincsekre vagy családjagórt vonatkoznak, míg meg nem találjuk — ezután már egy másiktól kapjuk őket.

CITIES információ a városokról. A pontonról valamelyik városra mutatva a képtényő jobb felső sarkában megjelenik ugyanaz az info, ami egy városba bejutva kapunk a városról. A zsinat jelzi a fenntartásokat (Amíg az ország részét), a város azzal jelzett városról (Amíg a városról) elvűl az információ (NO INFO), mert az utóbbi időben városra történt vele (új aranybánya, indokolt látnak meg, stb. — ld. a kocsmában illetve a szövetségos hajókatól szerzett híreket). A NO INFO-val jelzett városokról a kocsmában vehetünk információkat — vagy úgy, hogy odamegyünk a városhoz és behatolunk. Vigyázat, az információk nagyobb városoknál csúszhatnak a helyőrség létszámánál, néhány fővel hosszabbat jelölhetnek a jelenleginél! A menübe a DONE választással térhetünk vissza.

TAKE SUN SIGHT: az egy lapos műszer, amellyel hosszúsági fokot mérhetünk. A képtényő közepén megjelenő alábbi ponton a napi aljához kell igazítanunk a műszer felőlkét és amikor a nap feltehetően, megkapjuk a hosszúsági fokot, anélkül, hogy látnánk. Egy kis leírás és a táppal és utána már semmi szükség sincs a használatára.

SEARCH Ez a menüpont csak akkor jelenik meg, ha a csapat éppen az utóbbi időben gyűjtött. Ennek a választásával kereshetünk kincset vagy családjagórt, ha felismertük a térképen jelzett helyszínt. Ha a keresés sikeres volt, belőlnél az a város kincse vagy családjagórtól — egyébként csak egy szövetségos látnak, hogy háromnapos felosztás és az a csapat abbahagyta a keresést. Ha városi menüből kaptunk a CHECK INFORMATION-t, akkor a SEARCH helyett a SAVE GAME menüpont jelenik meg, amellyel — szövetségos városban — játékállást menthetünk.

DIVIDE FLEET ez a menüpont csak Amíg látnak. Választásával a flotta újraszervező hajókat/hajókat hátrahagyhatjuk a jelenlegi helyszínen (beállítjuk a hátrahagyott felosztást, a kormány és emberek számát is). Ennek akkor van értelme, ha már nyolc hajó van a flottában (azaz nem tudunk több elfogadni magunkkal vinni) — ha egy adagot hátrahagyunk, akkor a kincse csapatba ismét vehetünk új hajókat. Ha valahol holponyoz egy hátrahagyott csapatunk, akkor itt a 'tűz' gomb megnyomása után a DIVIDE FLEET helyén JOIN FLEET jelenik meg, amellyel ismét besorozhatjuk őket a csapatba.

Kalózkodás:

Mivel a játék elején csak kevés emberrel rendelkezünk, elvűl az a legelőbbi bevételi forrásunk. Amíg nem szerzünk magunknak egy jó hajót (például egy hegattot), megfűlő mennyiségű embert és ágyút, addig legfeljebb ne látnak meg válogatás nélkül minden hajót, hanem próbálunk az anyacorszag érdekei szerint inváziókat.

A tengeren haladva megfigyelésen átvonhatunk bele különböző hajókba, természetesen főleg városok közelében. Ittenkor az ártókosárból jelenik, hogy vitorla a látnak és eldönthetjük, hogy azonosítjuk-e a hajót (INVESTIGATE) vagy folytatjuk az utazást (CONTINUE VOYAGE), APPRENTICE és JOURNEYMAN szinten a fedélzetmentesítéssel hozzászólunk az is, hogy melyik ország felségvizein hajózzunk, azaz milyen nemzetiségű hajóra számíthatunk (UNKNOWN WATERS esetén semleges területen van az, tehát bármilyen jószág). Általában célszűrű minden hajót azonosítani, de ha sikerül hajókat, kevés emberrel vagy nagyon nagy zsákmánnyal vagyunk hazatérőben, akkor inkább jobb nem kótyavetelni és elhúzni a csikot.

Az INVESTIGATE választása után megjelölik a másik hajó köze és ismét válasszhatunk, hogy megpróbáljuk-e milyen társaság (INVESTIGATE) vagy továbbvitathatunk (SAIL AWAY). Ha kalózból vagy ellenséges kalózvadászba botlunk, akkor az utóbbi pont választásával nem tudunk elhúzni a hajótól, mert minden éppertől közelebb fog jönni. Ha ismét INVESTIGATE-t választunk, akkor a hajó felhúzza a zászlaját: 64-en a zsinat, Amíg a zászlók látnak (országos/loronás, spanyol, lehar, orosz, orosz, angol, kék, Anjou-Normans francia, csikos bitorok, holland) mutatják a fenntartásokat de a fedélzetmentesítéssel látnak, hogy milyen országhoz tartozik a hajó. Ha a feltehetően AAAAAAIIIIHHHHGGGGHHH... kezdődő elnevezés szöveg jelenik meg, akkor egy kalózt vagy egy kalózvadászt közelíthetünk hozzá. Természetesen megint egy menü (ún CLOSE FOR RATTLE: látnak).

MAIL FOR NEWS: Amibőlünk hírekért. Ha a hajó elleneség, akkor az ugyanazt eredményez, mint a CLOSE FOR BATTLE; ha szövetséges vagy szövetségos, akkor ugyanolyan hírekért kapunk, mint a kocmákban. A SWASHBUCKLEH fokozat kivételével néha kalóztól is szövetségünk híreket, ha ugyanazt vagyunk bűnözőként nyilvánítottak, ahol ő. Ha a kalóz inkább harcolni akar, akkor 64-en rögtön a hajóink listája látható. Amíg előbb HIE'S OVERTAKING US... szövetség kapunk. SAIL AWAY: megpróbálunk továbbvitorlázni. Ennek a választásakor még mindig előfordulhat, hogy csak lesz a dologból ilyenkor a másik hajó (általában kalóz vagy ellenséges kalózvadászt) látnad meg bennünket. Alacsonyabb nehézségi fokozatban általában sikerülhet távoznunk nagyobb hajak elől, de SWASHBUCKLEH-ben az összes kalóz és ellenséges kalózvadászt kivétel nélkül meg fog látni. Ha több hajónk van a flottában, akkor összecsapás előtt először is meg tudjuk, hogy hány fő legénység és hány ágyú áll készen a csatára (az nem a teljes létszám: a nem harcoló hajókon is mindig átlagban kb. 8 ember és 7 ágyú), majd azt, hogy milyen szél fúj (LIGHT: gyenge, MEDIUM: közepes; STRONG: erős). Ezután kiválasztjuk, hogy melyik hajóval logunk harcolni (ez lesz a vezetőhajó is a továbbiakban). A kisebb hajók gyengén szélben is elég gyorsak és gyorsan fordulnak, viszont kevesebb ember és ágyú helyezhető el rajtuk. A 100 tonnánál nagyobb hajók csak erős szélben képesek igazán nagy sebességre és fassan fordulni — viszont egy csomó embert és ágyút fel lehet pakolni rájuk. A csatában minden ágyú károsításhoz legalább 4 ember kell, tehát hiába van kész a csatára mondjuk 100 ágyú, ha csak 80 emberünk van, akkor csak 20 ágyúval logunk harcolni. A bevetett emberek és ágyúk számának háttér szab a hajótipus is. A típusok adalatt az alábbi táblázatban foglaltuk össze.

Név:	Vízszorítás	Max. ember/ágyú	Éleddési ár	Megjegyzés
PINTAGE:	20 t	64/8	500	franciák néha teherszállításra, kalózsok gyakran
SLOOP:	40 t	90/12	1.000	hollandok teherszállításra, kalózsok nagyon gyakran
BARQUE:	60 t	128/16	1.500	spanyolok és franciák teherszállításra, kalózsok gyakran
CARGO FLUYT:	80 t	160/20	2.000	hollandok és angolok teherszállításra, kalózsok és vadászok soha
MERCHANTMAN:	100 t	192/24	2.500	mindenképp teherszállításra, nagyon ritkán kalózsok
FRIGATE:	120 t	224/28	3.000	csak angol, francia és holland kalózvadászok
WAR GALLEON:	140 t	256/32	3.500	csak spanyol kalózvadászok
GALLEON:	160 t	288/36	4.000	csak spanyolok (teherszállításra (a kincsesládákban is 3 ilyen van))

Ezek az adatok csak rájuk nézve kötelezőek, az ellenfelinktől néha előfordulhatnak körüli túlzások is (például bennimál egy war galleon 400 emberrel és 70 ágyúval). Véleményünk szerint a 100 tonna alatti hajók ellen a sloop, ennél nagyobbak ellen pedig a frigate (vagy 1640 előtt ugyanez a leal galleon) a legmegfelelőbb.

A hajó kiválasztása után (vagy ha csak egy van, akkor rögtön) betöltődik a tenger és egy kis arcado rész következik. A két hajót a program véletlenszerű pozícióban teszi ki (a többi színű a miénk 64-en, Amígán fordítva), amelyek eloris közelkednek egymáshoz. Mindenekelőtt a joystick falatla nyomásával húzzuk fel az összes vitorlát (RAISING SAIL, majd FULL SAILS), hogy a lehető legnagyobb sebességgel haladjunk (az ellenfél általában BATTLE SAILS, csak akkor húzza fel az összes vitorlát, ha szökni akar vagy mi szökünk elől). Amígán az eget jobb gonnyával változtatjuk a vitorlák. A játéktér alsó részén látható, hogy milyen erős szél fúj és milyen irányból (ha ez közben gyakran változik), de egy W betű is mutatja a szélirányt. Az első sorban láthatóak a hajók oldalai (a bal oldal a miénk): típus, haladási sebesség (szembeszélben minusz is lehet), ágyú/ember, rombolóerő (NO DAMAGE: semmi, SAIL DAMAGE: néhány szakadt vitorla; LOST A MAST: egyvel kevesebb árboc, mint kezdéskor, HULL LEAKING: súlyvesztésben) és az ágyúk állapota (RELOADING: most töltik, GUNS LOADED: lán lőni kenne...). A felső félreppant bonyolult: el kell találni az ellenséget! M jöl jön, ha a játék elején SKILL AT GUNNERY-t választottunk tudjasságnak, de az első három fokozatban a gép megfigyelősen embortáraz módon bírja el a dolgokat: találatnak veszi azt is, ha a sortűz egy kicsi melettem, az ellenfél találatnak tűnő lövése pedig néha átrepülnek az árbocaink között (SWASHBUCKLEH-ben pontosan fordított a helyzet). Természetesen annál nagyobb a sortűz romboló hatása, minél több ágyúval lövünk: egy 28 ágyús frigate 2 találatra már elcsúszott egy pinnacot, 3 egy sloop-ot, 4 egy barkát... Az állóképességet a hajó nagysága határozza meg: egy ágyús pinnacot-nek megfigyelősen sokáig kell lődöznie egy frigateot, hogy néhány szakadt vitorla után megálljon rajta. A sikeres találatok természetesen csökkentik az emberek és ágyúk számát is. Ha az ellenfelek nagyon sokáig nem tűnnek egymáshoz, akkor a program véget vett az összecsapásnak (AFTER A LONG CHASE...), a sérült vagy sokkal gyengébb hajók általában megpróbálnak kerekedni oldalt: ha sikerül nekik, akkor USING FULL SAILS... kezdő szövetség tájékoztatja róla, hogy előszott a szákmányunk. Problémás esetekben mi is szökhetünk, de ilyenkor előfordulhat, hogy az ellenfél foglyul egy a flottánk vőgán haladó hajót (a rajta lévő pénzért, áruval, stb. egyetemben). Ha nagyobb hajóval harcolunk, akkor jó technika, ha szákmányból megpróbálunk a hátlába kerülni és lefelé kanyarodva eregetjük az ellenfele a sortűzokat (mivel mi gyorsabban fordulunk nála, az elég sokáig elérhető). Hátoltság na súlyosszűk el az ellenséges hajókat, mert bár szép a kép a súlyos rombolás, de elcsúsz a szákmányolás lehetősége. Sajnos az is előfordulhat, hogy miniként súlyosznak el ha több hajónk volt, akkor némi veszteség előnyveselése után a többiről folytathatjuk az utunkat — ha az volt az utolsó, akkor túl évre börtönbe kerülünk, egy életünk elvesztés és alapfeladatokkal kell folytatni a játékot (ha gyengén az egázségünk vagy ez már a harmadik beállépusunk volt, akkor komoly).

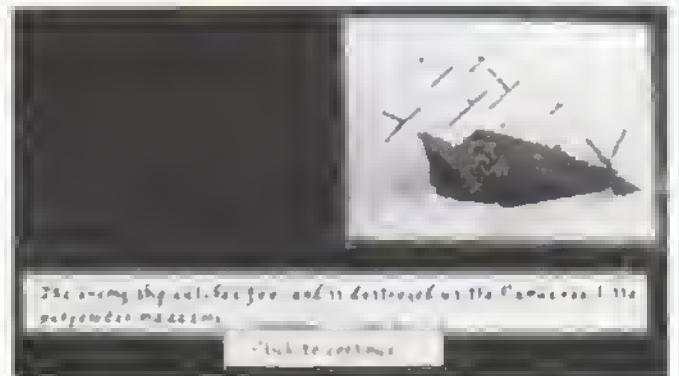
Miután kötelezően kiválasztottuk a másik hajót, monjuk neki. Ha sokkal gyengébb, mint mi, akkor megadja magát (AS YOU APPROACH THE ENEMY...) — ha nem, akkor előbb egy kis vívásra lesz szükség: le kell szűnünk az ellenség kezévé. Vívás előtt ki kell választanunk, hogy milyen kardfajával akarunk vívni (nem túl sok a különbség, mi mindig longsword-ot használunk). A vívás ugyanaz, mint a játék elején, viszont itt a legénység is beegh: a két hajó személyzete ugyanis a párbaj ideje alatt buzdogn írja egymást (tehát nem árt, ha mi vagyunk fölben). A játéktér alul látható a két kapitány morálja, amit PANIC—WILD, SHAKEN—STRONG és ANGRY—FIRM párbaj jelez a program. Az ellenfél csökken, ha pontos vágásokat ejtünk rajta és a legénységünk türgén öltöz az övé. PANIC-ban pontosan megszűnve lődre esik és megadja magát (ha már csak 1 embere marad, akkor moráltól függetlenül is ez történik) — kezdődhet a szákmányolás. Ha az ellenfél véletlenül minakit szűme is, akkor ismét egy élet elvesztése és től év börtön elő nézünk. A doigok rosszra fordulásakor kihasználhatunk jobbra a képtenyőről és befejezhetjük a harcot. Ennek nincs különösabul következménye, csak a PERSONAL STATUS-ban romlik a REPUTATION 2-3 fokozatot, mert elszáledunk a személyes vladatból — kevesebb ember fog jelentkezni legközelebb a kocmákban.

Ha a hajó megadta magát vagy leszűnt a kapitányt, következik a szákmányolás. Először jelentik nekünk, hogy kit kapunk el, hány ágyú van a hajón, milyen típusú, hány tonna — azennel meg tudjuk, hogy a flottánkban hány tonnányi üres hely van, azaz max. mennyi árut tudunk még árpakolni. Ezután eldöntjük, hogy elvesszük magunkkal (YES, SEND A PRIZE CREW) vagy csak ártalmotjuk az árut és elcsúszaszgók (NO, PLUNDER AND SINK HERE). 100 tonnánál kisebb hajókat csak akkor érdemes megtartani, ha nemsokára betűnük egy szövetségos kődöbe és ott eladjuk a kereskedőnek. Az ennél nagyobbakat viszont érdemes megtartani, mert egyrészt több pénzért ének, másrészt vagyonszebb városok kirabálásánál akár 5-600 tonna árut is elhozhathunk, azúlság van a nagy rakodótér. A flottánkban maximum 8 hajó lehet, ennél fölben nem tudunk olvinni (Amígán trükközhetünk a DIVIDE FLEET opcióval).

Ha a foglyul ejtett hajó kapitánya kalóz vagy kalózvadász volt, akkor ezután felajánlja, hogy a szabadságáért cserébe megmondja, hogy pillanatnyilag hol van a Treasure Fleet vagy a Silver Train. Ez megfigyelősen zászabarcacska, mert lehetséges, hogy a választ az lesz, hogy Piruban, Spanyolországban vagy valami nagyon távol lévő városban (ahonnan ráadásul úgyis továbbmegy 2 hét múlva). Ezt az intot csak spanyol kalóztólól érdemes kődézni (náluk ugyanis valószínűleg börtönbe leszűnk), a fölben pedig cődézni fogszabban tartani (HOLD HIM FOR RANSOM), hogy váltságdíjjal várjuk értük vagy alkalmasint ártmújuk a kormányzójuknak egy kis hangulatos hajnál akasztás megrendezése céljából.

Ezután megnevezzük, hány aranyt letűnk a ledőlőzen és árpakolhatjuk a szákmányolt árut a hajórol. Ez ugyanúgy történik, mint a városban a kereskedőnél, csak a jobb oldal oszlopban marad árut a tengerben haligáljuk (LEAVE BEHIND). Természetesen csak annyi árut vihetünk magunkkal, amennyi szabad hely van még a flottában. További kődözés is van 64-en, az agyás árutálakból maximum 255 tonna lehet nálunk, kivéve az ágyúkat. Ágyúnál több is lehet, viszont na vígúnk el soha 254 darabnál fölben, mert a számolól ilyenkor átpőg és — mondjuk 280 ágyú esetén — a program a következő összecsapásra úgy vessz, hogy mindössze csak 28 ágyúnk van.

Rakodás után az ellenség legénységéből általában néhány mészó jelentkezik a csapatba (néha föbb is, mint amennyi egyáltalán életben marad a harc után). Mindenképp eldöndni, hogy akarta a gyazapítani a legénységtől, de 10 emberrel kevesebbet na vegyünk be a csapatba, mert az nem egy létszám, ellenben az is ugyanúgy romlik a legénységünk hangulatát.



△ Hát ez nem bírja a gyűrődést...

Dragonwars

Hogy rögtön a dolgok közepébe is vágjunk, az Interplay cég DRAGONWARS című játéka a nagy sikerű BARD'S TALE-sorozat folytatásának tekinthető, sokan "BARD'S TALE IV." néven is ismerik. Bill Holmstrom és munkatársai ebben az esetben is kiváló játékokat alkotottak. A játék korottörténetének részletes ismertetésétől most inkább eltekintünk, mert egyrészt hosszú és zavaros, másrészt a játékot nem a korottörténettel kell végigjártatni, harmadrészt meg úgyis külön lehet csipni néha egyet-kétet klubban és gyári vorlózóhoz járó könyvből egy röpke fényképszelvényekig. Egyébként mindenképpen érdemes legalább megnézni vele hogy egy eredeti is (Közlebből: hol? — CoVboy), mert elég kellemesen fest (a fedőtérlet valami *Bons Valjea* nevű úr készítette, ekről talán elég ennyit elmondani, hogy unalmas percekben néha szokott rajzolgatni holmi egyszerű ébrétet...). Szóval a korottörténet dőlőjében: A csapatot hosszú utazás után a Purgatory-ban kifosztják és kihejtik egy hajóról. DHMUN-ban vagyunk, az istenek birodalmában, egy olyan földön, amelyre két csillag ragyog... Ezt a világot Nambur (a Góddórból Jött Bestie, magyarul Robmynaktap) hódította meg és tartja rámmurelme alatt pillanatnyilag. Feladunk természetesen elpusztítani a gonoszt, visszaeszerelni a megküsz öszi tudást a földnek és ezzel elhozni a szabadságot ennek a világnak. Csóhólyság...

A DRAGONWARS külső megjelenése is erősen hasonlít a BARD'S TALE-éhoz: a párbeszéd-ablak alul helyezkedik el, fölül a játéklemez és jobb oldalra kerül a csapat információk táblája. Az ellenségeket ábrázoló képek sokkal nagyobbak lettek és betölthik az egész játéklemezt — azért az animációjuk klassz lelapsedja a játékokat. Ha tehát már kellően kigyönyörködöttük magunkat az ellenségekben, akkor a játék közben kapcsoljuk ki a képeket, mert a fontosabbakat úgyis mindenképpen megmutatja a program. Egyébként elég érdekes, hogy az "újítások" erősen hasonlítanak a konkurens SSI cég POOL OF RADIANCE és CURSE OF THE AZURE BONDS c. játékeihez illőzdőjére — úgy látszik, néhány évig most ez lesz a fantaszijátékok fazonja. A játék elmozdított foglalat és töltőgetéshez a már ismerős PRODOS-t használja — így a töltőgetés a lehetőségekhez képest gyors és elegáns. Sajnos klassz árszékeny az úras drive-ra, viszont jól bírja a centridge-eket. Mielőtt játszani kezdenénk, nem árt lemosogatni néhány példányban az első oldal, mert a játékból erre lehet majd állást kimenteni. Talán a fantaszijátékok rajongóinak nem kell elmondani, hogy erre mindenképpen szükség lesz... Szükség lesz még egy jó adag időre, némi türelemre, találékonyságra és persze egy angol-magyar szótárra is. Na meg talán erre a leírásra.

A fantaszijátékok sajátos szabályának ismertetésétől megint eltekintünk, mert valószínűleg a DRAGONWARS-t is olyanok fogják játszani, akik már látták RPG-t. Szóval kezdjük rögtön ott a dolgot, hogy az eredeti lemezen négy játékos van, amelyhez még jöhet a játék során másik három (csatlakozó figurák vagy varázsló előlányok). Ez a kezdőteam klassz azomórú tulajdonságokkal rendelkezik, mert a programról gondosan ügyelnek arra, hogy a játékosoknak még véletlenül se legyen könnyű elkezdeniük a dolgokat. Áthozhatunk játékosokat más játékból is, de nem nagyon érdemes, mert a DRAGONWARS lerontja őket. Célszerűbb tehát egy emberbarát "segédprogram" használatát, amit nevezzünk mondjuk DISK DEMON-nak (bármilyen lemezmenkter megfelel, amelyben élhet kapcsolni a kis- és a nagybetűk között). Aki egyébként nemcsak inter-, hanem fair play-rajongó, az nyugodtan ugorjon a következő bekezdésre — most ugyanis csipni fogunk. Az első játékos adatai a 10-es track 16. szektorában találhatók (egyébként elég nehéz felismerni a neveket, mert nem az eredeti kódkezelőt használja). Kisbetűs üzemmódban a név a név első és utolsó betűje nagybetűnek olvasható, a név hossza 9 byte-ossal van kiegészítve. Ha megtaláltuk, akkor az utolsó névkiegészítő 9 után kezdünk el betolni \$FF-eket. (Ez az eljárás egyébként "borhóla" néven közismert.) DISK DEMON-ban az első sorban van az ismert varázslatok maszkja. A paraméterek a következő szektorban találhatók, de nem árt vigyázni, mert néhány veszélyes paraméter is van itt (pl. az élet, amely azt mutatja, hogy a játékos egyáltalán él-e). A többi játékos adatai a következő blokkokban vannak Tuningolás után gondosan ellenőrizzük játékosainkat, mert például elég nagy gondot okozhat, ha véletlenül az EXPERIENCE pontokat állítottuk át néhány milliárdra: az első csata után a program dühödtön emelni kezd a játékos szintjét, ami kvázi egy végtelen ciklus lesz...

Vezérlés:

A program betöltése után egy csinos kis képernyő jelentkezik be. Ha 'U'-t nyomunk, a segédprogram-menübe kerülünk, ha 'SPACE'-t, beindul a játék. Az első olmos kérdés az, hogy új játékot akarunk-e kezdeni? Ha már van kimentett állásunk, akkor talán értelmesebb lesz azt folytatni ('C' billentyű). Itt egyébként megismerkedhetünk a DRAGONWARS menü-vezérlésének logikájával is: a kitérített menüpontnak megfelelő betűt kell megnyomunk: az egy a menüpont első betűje vagy egy A-vel kezdődő lista eleme. A játék közben a 'SPACE' és a '-' átkelében ábratáblának felel meg. Az '-' billentyű normál üzemmódban lefűggesztli a játékot. Ezt érdemes használni, ha gondolkodunk vagy éppen kényel lözünk, mert az idő mindenképpen telik. A játékban a következő billentyűket használhatjuk:

'X': A begyűjtött EXPERIENCE pontokat fordíthatjuk normális célokra vele. Megnyomása után először ki kell választani, hogy melyik játékos tulajdonságait akarjuk javítani, majd kepunk egy jókora menüt a játékos paramétereivel, mint erő, tudás, stb. A felső sorban megjelenik egy ezüveg, például: LAMER HAS 4 LEFT. Ez azt jelenti, hogy úgyas játékosunknak még négy egységnyi tuningolási lehetősége van. Vigyük a bel oldalra látható '1' jelét az első tulajdonság alá, amelyet javítani akarunk és a '+'/'-' billentyűk használatával állítsuk be a tulajdonság szintjét a megfelelőre. A tulajdonságok három képernyőn vannak elosztogelve, amelyek között a 'Z' billentyűvel váltogathatunk. A már megszerezett szintet csökkenteni nem lehet (bár nem is lenne sok értelme...). Feltétlenül növeljük viszont egyes fogyszerkezeti szintjeinket!

Fentebb tulajdonságok:

STRENGTH: erő, valószínűleg megérett becsél.

DEXTERITY: szintén nem elhanyagolható, de azt varázslattal is könnyen növelhetjük.

INTELL: A varázslók egyik legfontosabb tulajdonság, erősen függ tőle az alkalmazott varázslat hatásossága.

SPIRIT: Hasonló hatású az előzőhöz.

HEALTH: Egészség, a legfontosabb tulajdonság. Ha a játékosokat nem tuningoltuk meg egy lemezmonkorról, akkor legelőször ezt növeljük meg, mert időnként igen kellemetlen ellenfelekkel találkozunk. Ha az aktuális értéke nullára csökken, akkor a játékos elpatkolt — ettől függetlenül még vihet tárgyakat (érdemes). A STUN és a POWER paramétereket nem tudjuk közvetlenül változtatni, ezek számított értékek. A STUN maximális értéke megegyezik a HEALTH értékével; ha csata közben elfogyne, akkor a játékos beleeg lesz — be kell kótozni vagy más módon gyógyítani. A POWER a varázserő egyede, ami minden varázslatnál fog. Pótolni varázshelyeken lehet vagy a Dragon Stone eszegetésével (USE). Célszerű egy varázshely közelében az összes varázserőt beletölteni egy jó védő vagy egyéb varázslatba (pl. Cloak Arcane), majd ezután azonnal visszatérni az erő.

'D': Ha valamelyik karaktert feleslegesnek látjuk a csapatban, a billentyű megnyomása után kirúghatjuk.

'O': A csapat átirendezése. A jó felállítás igen fontos, mivel csak az első négy karakter tud közvetlenül bohúzni egyet az ellenségnek, a hátrébb állók csak dobófogványokat tudnak használni (és persze varázsolhatnak is). Célszerű tehát a csapat elejét a harcban jártas, a végére pedig a kevésbé védett karaktereket vagy a varázslókat állítani.

'P': A képek ki/be kapcsolása.

'S': A pillanatnyi játéklemez elmentése.

'O': Kitérés a játékból. (Vö. előző sora?)

'C': Varázslás. Ki kell választanunk a varázslót, a varázslat jellegét, a szó típusát, majd végül magát a varázslatot. Több varázslat ezután még megkérdézi, hogy hány pontot kívánunk erőként felhasználni a bevetett varázslathoz — ennek valamilyen egyszerű pontszámot kgyekezünk megadni. Részletesebben ld. később a varázslatoknál.

'U': A kiválasztott játékos használni valamit. Itt jelezzük újítás, hogy nem csak tárgyakat, hanem szerzett illetve természetes tulajdonságokat, képességeket is használhatunk (pl. az eszünkön). Az 'U' megnyomása után a következő utakon mehetünk tovább:

ITEM: Valamilyen tárgy használata.

ATTRIBUTE: A játékos tulajdonságai (STRENGTH/DEXTERITY/SPIRIT/INTELL.).

SKILL: Valamilyen tudás használata. LORE: valamelyik tant fogjuk használni. Különösen sokat segít az Arcane Lore, az istenek és a mitológia ismerete.

ABILITY: valamilyen természetes képesség, pl. uzsás használata. Célszerű fejleszteni a lehetséges tudásunkat és a kótozást (BANDAGE), mert végzettség esetén ezzel is gyógyíthatjuk játékosainkat. KNOWLEDGE: valamilyen szerzett tudás (pl. megírák használata). A varázslóknál ezt különösen fejlesszük! A BUREAUCRACY tudást szintén fejleszteni kell legalább az egyik karakternél, mert majd nagy azukagunk lesz rá.

'?' (vagy '/'): Autopap, azaz térkép azokról a helyekről, amerre már jártunk. A BARD'S TALE 3 autopap-ja ehhez képest egy tákelemény: felül, nözetben egy megközelítő 3D-s képet kapunk és most már akkor is megmarad a felderített terület, ha elhagyjuk az adott helyszín környékét (ennek előnye talán nem kell ecsetelnünk).



△ Ja, külön írják a címet?

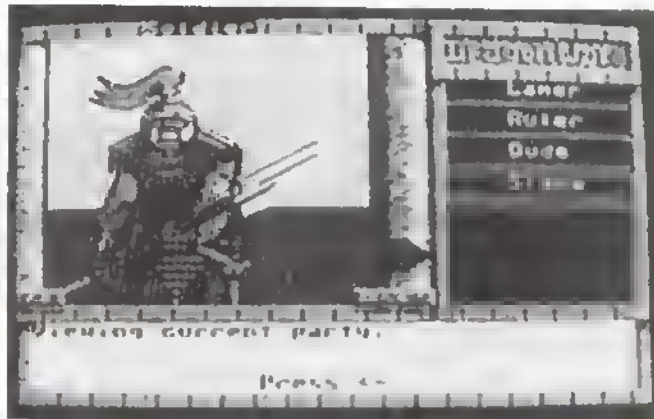
'I'/'J'/'K'/'L': Ezekkel a billentyűkkel kormányozhatjuk a csapatot, a 'K' az "előre rontás" (ezzel mehoztunk át nem zárt ajtókon). Ugyanezekkel a billentyűkkel mozgathatjuk a térképet is autómapp üzemmódban. Csata közben a kurzorbillentyűkkel változtathatjuk a kilrások sebességét. Az 'I'-'J' billentyűk használatával tekinthetjük meg az egyes játékosok pillanatnyi állapotát. Először is egy tómenübe jutunk, ahol törölhetjük (DELETE) vagy átnevezhetjük (RENAME) a karaktert, illetve meglekinthetjük a tulajdonságait (VIEW). Ez utóbbi pontnál a következő lehetőségek vannak:

GENERAL OVERVIEW: Áttekintés. Itt láthatjuk a játékos több tulajdonságait (STRENGTH, DEXTERITY, stb.) és az általa hurcolt tárgyak listáját. A más játékokból már ismert AC most akkor jobb, ha minél nagyobb! A DEFENSE a karakter védettségét jelzi, ha elveszünk egy jobb pajzsot, vörözt, stb. (például Dragon Shield, Dragon Helm), akkor növekszik (persze ahhoz a tárgyat készenlétbe is kell helyezni, EQUIP.). Ha a tárgymenüből kiválasztunk egy elemet, egy egyszerű almenübe jutunk.

ABILITIES: Megnézhetjük, hogy a játékos tulajdonságai milyen szintűek.

MAGIC: A karakter által ismert különböző mágikák listája (ld. később).

▼ **Mit akar az a bádögember?**



A harc minden taktizálástól kezdve az egyik legfontosabb eleme a küldetésnek. Most nem igazán akarunk foglalkozni vele, hiszen nagyon hasonlít a többi RPG-ben már megismerthez. Csata során FIGHT és QUICK FIGHT lehetőségek között válogathatunk; az utóbbi gyors harcot eredményez (gyengébb ellentételekkel célszerű használni, csak fontosabb poracokhoz köztül választhatunk). FIGHT-nál minden körben megkapjuk a harc előtti lehetőségeket (pl. csapat átrendezése, stb.). A harc lezárásakor közül az lehet fel kell tölteni valamilyen nyílval: normál lővért (BOW) valamilyen nyílvalasszóval (ARROW), számszorlővel (CROSSBOW) pedig tőlényvel (BOLT). A hajtófegyvereket a csata után ismét fel kell tölteni (NEW WEAPON).

A játék során rangotog tárggyal találkozunk, amelyeket kábé a háromnegyede teljesen felesleges, nem tudjuk semmire sem használni (pontosabban: Mi nem tudjuk semmire se használni). Mindenesetre nem árt övetesen bántni velük... Egyóbként megjegyzendő, hogy egy bizonyos tárgy és egy varázslat megszerzése után már végig is játszhatuk a játékot.

Varázslatok:

A DRAGONWARS-ban a varázslók tudása több különböző szintre van osztva. A legegyszerűbb szint a LOW MAGIC: ezt mindenképpen tudni kell, hogy nagyobb hatású varázslatokat is megismerhassunk. A varázslatokat különféle tokeresokról (SCROLL) lehet megismerlni, amelyeket valamilyen varázslóval kell használnunk (USE). Ha elég magas szintű a megfelelő MAGIC tudása, akkor a tokerca használata után betanulja a varázslatot és természetesen megidőzhet, amennyiben ahhoz elegendő POWER POINT áll rendelkezésére. A varázslatok közül néhányat megidőzhet, hogy mekkora erőt akarunk befektetni — ettől függően nagyobb hatású lesz a varázslat: vagy hosszabb időt fog tartani. Természetesen a megidőzhető erejű varázslatok az igazán jók, a játék vége felé — biztosra kell mennünk! — az INFERNO, a RAGE OF MITHRAS és az ICE CHILL volt igazán hasznos: jobb esetben több, mint ezer pontos találatot lehetett bevinni velük (ami általában elegendőnek is bizonyult)...

LOW MAGIC varázslatok:

MAGE FIRE: támadás tűzzel, 1 ellenségen max. 30%-ra 1-8 pontot szoboz.

CHARM: védelem. Javítja a célpont képességeit és kissé gyógyítja.

LESSER HEAL: nőmi gyógyítás a célponton.

DISARM: fegyveroroz egy max. 30' távolságban lévő ellentétet.

LUCK: a szerencse növelése.

MAGE LIGHT: lányt csinál.

HIGH MAGIC varázslatok:

FIRE LIGHT: egy ellenséget támad tűzzel max. 30' távolságban.

POG'S VORTEX: 20'-on belül tartózkodó ellentétet alaposan megsebesít.

BIG CHILL: 30'-on belül minden ellenséget megsebesít.

MYSTIC MIGHT: aró növelése.

COWARDICE: 60'-on belül az ellenséget megijednek és elfutnak.

ELVAR'S FIRE: 30'-on belül támadja az ellenséget.

ICE CHILL: 50'-ig támad egy ellenséget.

DAZZLE: egy 30'-on belül lévő ellenség alhibázza a támadását.

REVEAL GLAMOUR: 40'-ig megszünteti a varázslatokat. Fontos!

VORN'S GUARD: a következő körben jobban támad a csapatunk.

SALA'S SWIFT: javítja egy játékosunk tulajdonságait.

AIR SUMMON: Légszörny. Bizonyos időre egy szörnyet varázsol a csapatba, amely segít nekünk.

EARTH SUMMON: Földszörny. Ugyanaz, mint az előbbi, csak erősebb a szörny.

WATER SUMMON: Vízszörny. Ugyanaz, mint az előbbi, csak erősebb a szörny.

FIRE SUMMON: Tűzszörny. Ugyanaz, mint az előbbi, csak erősebb a szörny.

HEALING: Gyógyítás egy karakteren.

GROUP HEAL: Az egész csapat gyógyítása.

SENSE TRAPS: Csapdák felderítése. Fontos!

CLOAK ARCANE: Pajzs, részleges láthatatlanság.

SUN MAGIC varázslatok:

SUN STROKE: 20'-on belül lévő ellenséget támad.

AGE OF MITHRAS: 70'-on (l) belül lévő ellenséget támad.

FIRE STORM: 60'-on belül alaposan megsebesít mindent.

HOLY AIM: "Isteni segítség".

COLUMN OF FIRE: tűzoszlop, 40'-ig megállítja az ellenségeket, nem tudnak tovább jönni. (Bár sok ellenség nem is akar jönni...)

Paragratfusok:

A taktizálástól kezdve igen gyakran használt védelmi módszer a paragratfusok használata. A játékoknak jó szokásuk bizonyos helyeken ilyenekre hivatkozni és ezek sajnos csak a gyári példányhoz mellékelt Journal-ban tartózkodnak. A DRAGONWARS-ban is találunk ilyeneket — ahány nincs Journal-ja, az akár al is behatja magát ("CAST GIO MYSELF"? — CoVboy), mert a megadott paragratfusból kihámozott információ alapján kellene tovább továboryakadnunk. (Egyóbként megjegyzendő, hogy sok hasznos infót tudunk előbenyászni különböző Lore-ok aktiválásával és nem árt megfigyelni a kocamel meséket is. Most pénkszerű sorrendben és teljesen szabadon fordításban ismertetünk néhányat, amelyek közül néhányat már megismertünk a Dragon Wars-ban.)

letti volna valami idegen dolog... — CoVboy)

EXORCISM: 50'-on belül lévő kísértetek ellen hatásos.

WRATH OF MITHRAS: 90'-ig (ll) szab egy csoport ellenséget.

INFERNO: 40'-ig támadja az összes ellenséget.

BATTLE POWER: megnöveli a csapatunk erejét.

MITHRAS BLESS: áldás, jobban védekezik tőle a csapat.

LIGHT FLASH: 50'-ig meggyakul az ellenség és a következő körben nem tud támadni.

ARMOUR OF LIGHT: növeli egy játékosunk támadásának hatását

SUN LIGHT: gyógyítja egy játékosunkat.

HEAL: ugyanaz, mint az előbbi, de hatásosabb.

MAJOR HEAL: az egész csapat gyógyítása.

CHARGER: egy varázsszerű tárggyal től lel egyszerű használatra elegendő léttel.

GISARM TRAP: fegyverzi, megszünteti a csapdákat.

GUIDANCE: egy irányított varázslat elő. (Nagyon fontos!)

RADIANCE: a legjobb világhő varázslat.

SUMMON SALAMANDER: egy Salamander nevű szörnyet varázsol a csapatba. Veszélyes játékl...

GRUIO MAGIC varázslatok:

DEATH CURSE: 40'-ig megsebesít egy ellenséget.

INSECT PLAGUE: 60'-ig legyengít egy ellenséget.

SCARE: megijedti a csapat tulajdonságait.

CREATE WALL: egy falat hoz létre (azintén nagyon fontos!).

BEAST CALL: egy bestit hív a csapat segítségére.

FIRE BLAST: a tűzcsapás 30'-ig támadja az ellenséget.

WHIRLWING: 40'-on belül található ellenségeket 30'-al odóbb tol.

BRAMBLES: 60'-ig egy csoport ellenséget a következő körre megbénít.

SOFTEN STONE: "megpuhít", azaz lobent egy falat.

WOOD SPIRIT: egy kísértetet hoz a csapatba, amely segít nekünk a harcban.

INVOKE SPIRIT: azellemidőzés, gyakorlatilag ugyanaz, mint az előző.

GREATER HEALING: egy karaktert lényegesen gyógyt.

CURE ALL: mindent gyógyt.

MISCELLANEOUS MAGIC varázslatok:

ZAK'S SPEED: Az egész csapat lögyorsul.

PRISON: foglyul ojt a 60'-on belül lévő ellenséget: (eiszóni som tudnak...).

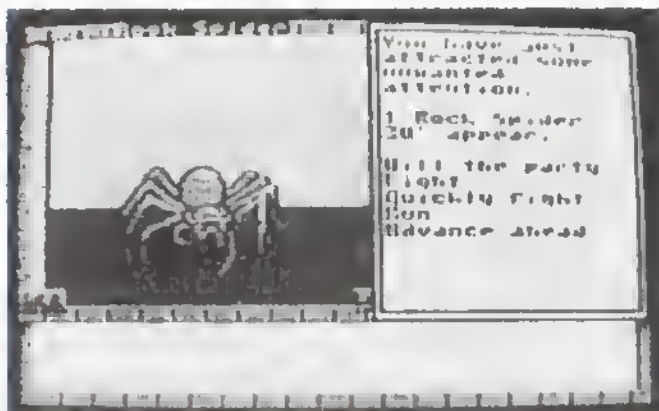
KILL RAY: 50'-on belül lévő ellenségen nagyot szoboz.

A DRAGONWARS-t is több módon végig lehet játszani, ami manapság már szinte követelmény abban a játékkategóriában. Ennek megfelelően nem is lehet a megoldáshoz részletes receptet adni (pontosabban lehet, csak az kisebb haszaddalmas mulatság lenne) — ezért inkább egyes helyszínekhez fogunk **tippeket** adni, a fejlesztés mikéntje, a szörnyek legyőzése, a varázslatok megszerzése és egyéb részletek már a játékosokra van bízva. A játék alkosra befejezéséhez mindössze két dolog szükséges: a GOLDEN BOOTS nevű ugrószerszám és a SOFTEN STONE varázslat (természetesen ezek megszerzéséhez vannak előfeltételei)

Purgatory

A város nyugati oldalán ingyen beszerezhető az összes LOW varázslat. Ezeken látogassuk meg az orvát. Keletre, a kocsmban csatlakozik Ulrik. Délnyugatra találjuk a királyt, közeljük vele, hogy nem vagyunk tolvajok, stb. Humbaba az északeleti sarokban lakik. Miután kinyituk, menjünk vissza a királyhoz. A délkeleti sarokban energiatöltő van (másnéven benzinkút — itt nem emelik az árakat). Ha Irkalla-val (nyugaton) beszélgetünk, adjunk neki valami fontosat, például egy fogycvet. A városból több módon is kijuthatunk:

1. Délkelet, bástya, Journal 5. Használjuk a DEXTERITY tulajdonságot. Ebben az esetben a hullákkal együtt az óbóba hajítanak, onnan vígon kiúszunk (nincs bízva, hogy úszás tudás is kell).



▲ Hol egy doboz Chamotor?

2. Északkelet, Journal 67. Eladjuk magunkat rabzolgának. Ez a legrosszabb megoldás. Minden cuccunkat elveszít és retartó kínos kijutni. Elrejtésével ezzel az ággal nem is foglalkozunk — porzsa akiben kellő mennyiségű porverző halmozódott fel, az cselemlhetje...
3. Apeu Watosa Irkalla szobra mellett feljuthatunk az évilágba. Nem rossz megoldás, csak egy kicsit "in medias res": innen ugyanis akár az utolsó előtti helyszínt is megközelíthatjuk. Az évilágból egyébként sok jópola kijárat van.

A maradék két megoldásnak több variációja is van, de mindenképpen a város felé kell jutnunk. Ennek két módja van: vagy levetjük az órákat a nagy tőri dől részén, vagy megkeressük a titkos bejáratot a város északnyugati sarkában, a nyugati falon. Ezután:

4. A város délkeleti falán van egy rés. Használjuk az úszás tudást. Ha ápségben akartunk kikeveredni, minden játékosnak tudnia kell úszni!
5. A délnyugati bástya első sorfában, a nyugati falon van egy újabb titkos ajtó. Ezen keresztül százaz lábbal távozhatunk. Ha már kijutottunk: Ha nem valamelyik kőmötött helyszínen vagyunk, akkor egyszerűen megszökünk a világban. Ennek a neve Ólmun Purgatory környéken két emeltére máltó hely van: délon (a Slave Camp-től a déli-re) egy kis tő, amiben megfürödve regenerálódhatunk; a másik keletre — nagyjából a Slave Estate-tól szemben —, ahol egy rekés jó fogycvet találhatunk.

Slave Camp

Aztól függően, hogy hogyan távoztunk Purgatory-ból, eltérően fogadhatnak. Ha bizalmatlanok, használjuk a bürokrácia tudást. A tábor közepén a táborfőznél regenerálódhatunk. A beteg tickőt kötözzük be (USE BANDAGE). A varázslónak mutassunk valami varázslatot (USE LOW MAGIC). A déli épületnél egy újabb tickőt vehetünk be a csapatba.

Slave Estate

Meg-ot nyitjuk ki. A kastély északeleti részén (Journal 105), a nyugati falon van egy titkos ajtó. A reesegő podlónál használjunk orót. A szobrákkal nem tudunk cselemlni semmit, pedig rengeteget próbálkoztunk. A tükröket sem elkarút használni semmi, viszont Irkallának jó ajándék.

Ancient ruins (Tar)

A délnyugati és a keleti részen találunk jó cuccokat. Az északeleti részen van egy gödör — ha őt a SENSE TRAP varázslat, akkor megúszuk. A járat végén van egy tábla, azt orónak erejével dobjuk el a falra. Ezután megnyitlik egy lejárati...

Tara Ruins

...Ide. A térkép végtelenített (Ez egyébként a DRAGONWARS egyik kedvenc szórakozása.) Ahol visszhangzik a lépés, ott titkos ajtó van

(négy hatvan). A STONE ARMS nevű talált tárgy nagyon fontos! Az okán lelészve (USE CLIMB) az évilágba jutunk.

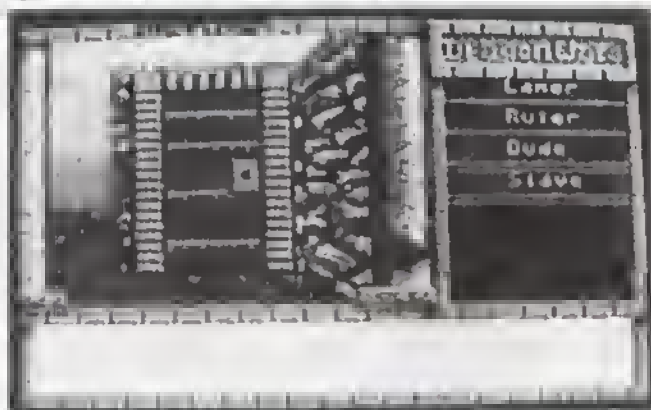
Phoebeus

Kutassuk át. A koloni porádó kollós közepén álló épületbe csak akkor menjünk be, ha van elég pénzünk. A lönyeg (MysticVision) északon van. Ide csak akkor jöjünk, ha már mindent megnéztünk. MysticVision emberét nyitjuk ki, ezután a börtönben landolunk (Phoebean dungeon). Nyitjuk ki az ajtót (USE LOCKPICK). Ha nem alkerül, valószínűleg majd történik valami más... A kollós északeleti részén (ahol a zolt hulljuk) menjünk be. Az északeleti részen van a kijárat. Rejtőzzünk el (USE HIDING). Az északi ajton menjünk ki, forduljunk jobbra, majd északra, azután nyugatra (balra). A sárkányt lehetőleg kerüljük el. (Egyébként nagyon jópola. Ha kimentjük az állást, árdemes kipróbálni mindkét variációt.) Az első ajtó mögött megtaláljuk a druidot (Journal 106), kötözzük be (USE BANDAGE). "A zolt Hellfax". Vissza a folyosóra, a konyar után kinyitjuk még egyszer MysticVision-t. Menjünk vissza a kollós ajtó felé. Ahol az előbb jobbra fordultunk, most menjünk el balra. Az a bizonyos "Hellfax" a jelző ott, ahol kéri. Megint menjünk vissza. Most távozzunk a déli oldalán lévő rejtett ajtón. Ahol véga az útunk, ott mászszunk egy kőn (USE CLIMB).

Mystic Wood (Magical forest)

Az egyik legfontosabb helyszín. Az északeleti sarokban van Enkidu kápolnája. Vegyük fel a kúnát és jöjünk be (USE BEAST HORN). Ekkor megjelenik Enkidu. Ha van olyan erős játékosunk, aki legyőzi Enkidut egy penkráclómeccsen, akkor a druid varázslóvá válik. A kűt ezek után a BEAST CALL varázslattal nyitjuk, ha gyenge a csapat, akkor bizony használunk kell. A kápolna feletti tetőnél (kűt) van egy kűt. Itt az évilágba mehetünk le (USE CLIMB), vagy onnan ide érkezzünk. Az északeleti részen egy fa alatt szarvasgombát találunk, vagyunk egyet megunkhoz. Majdnem pontosan az erdő közepén teleport található. Ha a 'K' billentyűvel lépogetünk előre, fogynak óvatosak, mert esetleg menetből teleportálunk King's Island-ra. A teleporttól néhány lépésre keletre találjuk a fő kűntetett pontját, ahhoz van a legközelebb a kis sziget. Használjuk az arany sursandót (USE GOLDEN BOOTS) és hipp-hopp — már bent is vagyunk. Ha meg nincs nálunk a sursandó, megpróbálhatunk beúszni. A kis kápolnában "tudni" kell (USE ARCAN LURE). Buja növényzet, kővek, vár van a környéken. Szeporítsuk a vort: USE valamilyen fogycvet. Valószínűleg teljesen kőszombós, hogy melyik fogycvet használjuk. Kapunk egy Enkidu totemet. Az erdő délnyugati részén található Zulon pape, a nagy varázsló sárját. Itt a Soul Bowl nevű szerkentyűt kell használni, de ezért még meg kell dolgozni. Egyébként ebben az erdőben két ügyes ládát is találhatunk.

▼ A purgatórium után már csak jobb jöhet...



Laner

Bőkléssunk a város körül és hozzuk össze a Government Pass-t. Ez a Papir nevű tárgyból készült, néhány pcedőttel. Az északi részen, a kőnkőszponban: USE BUREAUCRACY, majd adjunk a kőnkőnek egy rekés pénzt (500 aranyat) — erre kinyitja a lejárati az alsóvárosba. A lejárati az erdő nyugati oldalán van. Az alsóváros vidék hely. Délkeleten távozhatunk az évilág irányába. Az északi részen, a kőnkőből olcsón átvitathunk a King's Island-ra. (Egyébként a komposok kősz szemetek, mert vissza csak tiszteres pénzért hoznak...) A belső elég jól fel vannak szerelve. A nyugati részen, a zolt bent északi falán titkos ajtó van, mögötte varázscuccokat vehetünk. A központi erdő keleti felén (a bougró részen) van egy titkos ajtó. Mögötte egy normális ajtó, azt törjük fel (USE LOCKPICK). Ezután a játék kijelzi, hogy "Road Journal 126." Ezen a helyen használjunk valamilyen gyógyító eszközt, például egy HEALING POTION-t: így hozzájuthatunk egy DRAGON GEM-hez, többet is szerezhethetünk, de felesleges

Yellow Mud Toad

A város keleti felén két rés van. Ha az északon átmészünk és elme-
gyünk a végéig, találunk egy rakás jó cuccot. Az északnyugati
sarkban, a templomban peneszkodnak, hogy sülyed a város. A
központi tér északnyugati részén, az egyik lyukban ómlik a sár,
pontosebben van ott egy forrás. Lépjünk egyet vissza (I), majd elkel-
mezzük a CREATE WALL varázslatot. Mibőlünk a templomban az
arany surrentórt. A tér közepén volt Lanac'toor szobra, ezt dobálta
aszélt Namtar. Sorban használjuk a négy STONE-tárgyat, erre
szedeli a szobor, és egy lájrat nyílik, ami a laboratóriumba vezet.

Lanac'toor's Lab

Kellőmos bely, végtelenített térképpel. A teljes letekerkezés külön-
sen szórakoztató lesz. Az egyik teremben találunk egy rakás szupor
cuccot, ezeket szedjük össze. Különösen fontos Lanac'toor pápo-
szeme (SPECTACLES). Távozhunk az avilág irányában is, de ez
az út egyirányú Yellow Mud Toad-tól észak-északnyugatra lele-
ponthely található, igen jól használható.

Smuggler's Cove

Iraklia szobrához imádkozhatunk, de ha nincs nálunk ajándék, ne
közelítsük meg. Az épületnél lamét végűk használatba a bűroktá-
clát. Ha a déli ajtán meggyünk ki, a felőzök elvisszük Necropolis-ba
— és ott is fellelhetők. Ha a nyugati ajtán távozzunk, akkor le kell ver-
nünk az egész közbondát, de a továbbiakban szabadon hajózhat-
hatunk. A cuccok között fontos a JADE EYES és a PILGRIM GARB.

Siege camp, Byzantopia, Byz. dungeon

Mellőkéllomások. A három helyszínen egyetlen kritikus pont van: a
csinos hölgyet ne támadjuk meg és legadjuk el Jordan ajánlatát.

Kingahome

Nézünk körül alaposan, gyűjtjük be a cuccokat és távozzunk.

Dwarf ruins

Pekoljuk be a szoborba a Jade szemeket — arra kinyílik az út.

Dwarf clan hall

Elsősorban karassuk meg azt a szobát, ahol a 119-es journal-t kine-
li. Itt vannak szoborok dormedve a törpék. Ha jértünk elég kocmá-
ban, akkor hallhatunk valamit, hogy e mágis megpuhítja a törpék
szőrös szivét, tehát SOFTEN STONE. Ezután gyűjthetjük. Van
néhány rejtett ajtó is. Vigyázzunk, nehogy kimenjünk a tétképről! A
nyugati részen dolgozik a kovács. Több módon is bejuthatunk hoz-
zá. Adjuk neki Roba koponyáját, majd nyugodtan távozzunk. Ha az
avilág felé megyünk, ne legyenek gyenge figuránk, ugyanis egy
rakás tűz köllő középsőben landolunk. Ezen a környéken egyébként
találunk egy jó kardot is egy ládában.

Snake pit

A nyugati oldalon találjuk a STONE HEAD-et. A középső épülettől
déli szobájának északi falán van egy titkos ajtó, majd még egy.
Szedjük össze a cuccokat. A felszíni északi részen ágakat lehet
találni, de hogy ezeket mire lehet használni, azt csak a jóp tudja...
A kölyöknek mutassuk be a gyűrűt (USE SIGNET RING), majd
távozzunk. Ha még nem voltunk Kingahome-ban, ott köllünk ki.
A következő néhány helyszínt hejővel közelíthetjük meg.

Rustic, Royal preserve

Néhány jó tárgyat találhatunk itt. Ha esetleg csapdába esünk, hoz-
nálunk erőt. A vadászunk mutassuk meg a SIGNET RING-et,
kapunk tőle egy list.

Rustic, Scorpion bridge

A skorpió-emberek Enkidu háverjé, tehát USE ENKIDU TOTEM. Ha
nem hoztunk tolmácat, az eem baj, de ezek a szörnyak negyven erős-
sek. A több híd is van, de azok nagyon egyszerűek.

Rustic, Magic College (Strange building)

A DRAGONWARS legkisebb és legnehezebb helyszíne. Akik a
BARD'S TALE 3. tornyát, vagy a WASTELAND Darwin bázisát
ismerik, azok előnyben vannak. A következő bakkezes tartalmazza a
megoldást, tehát azok, akik szeretnék az egyukat is használni, most
ugorjanak egyet... Tahát: USE SPECTACLES, BIG CHILL, REVEAL
GLAMOUR, FIRE LIGHT, CLOAK ARCANE, leoltn. DISARM TRAP, ki
az északi ajtón. Ha végigjuttunk, válasszuk a SOUL BOWL-t, majd
menjünk vissza Mystic Wood-ba és ábraszuk lel Zalon-t.

Necropolis

Északnyugaton, a kapunál megtaláljuk a Lanac'toor szobrának egy
darabját. A kaloti ajtó mögött (a pókok után) talált szörnyöndő
használjuk az ARCANE LORE-t. A szerkentyűt csak akkor kell hasz-
nálunk, ha a kalózik hoztak ide. A nyugati oldalon találunk egy
lépcsőt, itt az avilág egy elkülönített részébe juthatunk le. Itt talál-
unk egy valamit, USE ARCANE LORE, majd — ha van holott csa-
patunk — letekerkezzük a hulláinkot. Necropolis központi
épületébe egy titkos ajtón juthatunk be délről. Az ajtó a déli felől
klugró izé mellett van. Menjünk végig a folyosón, itt találjuk Nergal-t.
Várakozó állapotban USE MUSHROOMS, válasszuk akármelyik játé-
kost és — máe tárgyak térségében — megkepjük az ezüst
kulcsot.

Freeport

Jó botokat találunk itt. A keleti részen a kocsmában felszedhetünk
egy Hallfax novú fickót, néhány lépésre találunk egy rakás jó cuccot,
többak között Lanac'toor egy darabját. Az 52-nél az arany surrentó-

val éspattanhatunk a szigot. (Itt látható a Sword of Freedom.) Ha ki
akarjuk húzni, meg tegünk lépődni... (kocsmal mesé!) Ha a
REVEAL GLAMOUR varázslatot elkölmezzük, akkor nem ár beleset,
de a véros lakossága elmenekül (Kár a jó botokért.)

Sunken ruins, Ruins

Bővílássunk végig. A középső épület klugró északi csücskénél
titkos ajtó van. Ennek közepén e kis épület keleti oldale szímlán ajtó.
Ezután: USE WATER POTION. Egy kútba jutunk. Két amitásra méltó
hely van. Az egyik egy lezárt láda (USE LOCKPICK), a másik pedig
egy kegyő, amiben Roba koponyáa található. Ha a koponyát akar-
juk vinni azonnal, akkor a logikus reakció következik: a kagyló meg-
szorítja a klárlétező kerjét. Tahát vigyük az egész kegyőt. Roba
koponyáját a törpö kovácsnak kell átadni.

Sunken ruins, Dragon valley

Nagyon szórakoztató hely, ponge cuccokat találhatunk itt. Külön
figyelmet érdemel a DRAGON TOOTH novú togyver. Amikor talátoz-
unk Sárkány Mamával, két variáció fordulhat elő: vagy van nálunk
DRAGON DEM — vagy nincs. Ha nincs, akkor verekednünk kell
vele — ha van, akkor csak használunk kell az említett ékszer.

Az avilág

Ez egy egyszerű, 32x32-es, végtelenített terület. Az avilágból a
következő helyekre lehet aljutni: Purgatory, Mystic Wood, Lanac,
Necropolis (alkorivel), Salvation (az az utolsó előtti helyszíni),
Dwarf Clan Hall, Tar, Lanac'toor laboratóriumból is ide juthatunk,
de oda bejutni innen nem lehet. A lépcsőkn kívül három kihúzott
pontja van az avilágnak: 1. Benzinkút. Nem véletlenül van ott, ahol
van; 2. A középsőben egy híd a Góddár fölött; 3. Iraklia birodalmá-
ban az egyik földnyelv vögéről látható sziget. A Góddár fölötti hídról
kell majd lecsobunk Namtar-t.

Iraklia szigetére természetesen az arany surrentórt mehatunk be.
Legelőbb kétszer kell eljőnnünk ide. Egyszer, amikor kiszabadítjuk
Iraklia-t az ezüst kulcs segítségével. Ekkor kapjuk meg a WATER
POTION-t. Másodszor ezután, hogy Roba koponyáját leadtuk e tör-
pének. Amikor a sziget északi részére megyünk, az ottunk előtt fog
lendülni a SWORD OF FREEDOM. Ez igen hasznos szerkentyű,
egyrészt nagyon erős kard, másrészt használata egy erős INFERNO
varázslattal egyenértékű, emi az utolsó helyszínen hasznos lesz. Ha
minden eddigi feladatot elvégztünk, Namtar elintézése már csak
formalitás lesz.

Salvation

Namtar innen közelíthető meg. A Salvation-re két-három úton jutho-
tunk el, a legegyszerűbb az avilágból a lépcsőn lelemészni. A másik
variáció a Kings' Island-en található Old dock-on keresztül vezet: itt
elsősorban csodáljuk meg a háziaszomhógapok istenszögének szobá-
ját, majd sétálunk ki a Pilgrim dock-ra és ott USE PILGRIM GARB.
Igy rólunk is azt hiszik, hogy ártalmatlanok vagyunk. Nálr-bon talál-
juk megunkat. Innen mehatunk gyalog, vagy a titkos jérelten, ami
előnyugaton van. Salvation keleti részén, ahol journal 97-et jelez
a gép, használjuk a SWORD OF FREEDOM-et, mire valamelyik foda-
vas istenszög kinövez e bajnokának bönnek. A déli részen, egy
szekedék túlsó oldalán láthatjuk Namtar polotját, journal 55. A sza-
kadékok arra valók, hogy átmászunk rajtuk (USE GOLDEN
BOOTS). Menjünk be, és zuhanjunk le. Elképzelhető, hogy van más
bejárat is, de mi nem találuk. A zuhanás után Namtar birodalmá-
ban, Ceptha-ban találjuk megunkat.

Deptha

Ez egy nagyon kínos terap. Elsősorban ki kell másznunk egy szabo-
dabb területre. Menjünk északnyugatra, puhítsuk meg a felfel (CAST
SOFTEN STONE) és próbáljunk meg továbbra is északnyugatra felé
menni. Ha kijutunk a folyosóra, akkor a szenvedés egyharmadán
már túljutottunk. Ezt a borzalmas területet (örült négyzet) négy
hosszú folyosó vaozi körül. Mindegyik felénel észrevétlen teleport
müködi, és a earkok lordhóként is uzemelnek. A tórkép természet-
esen végtelenített. Körülből északra tölünk Mystical vision napozik. Ha
kinyírnuk, újra SOFTEN STONE-nel tudunk kijönni. Az örült négy-
zetből keletre, a barakkokban lakik Namtar lőstábornoka. Nem mesz-
e a tőle újabb kínos teleport belyszin van, ellenőrizzük a térképen
gyakran, hogy hol is jörünk. A tábornoktól pontosan délre (néhány
felon keresztül), vagy az örült négyzettől nyugatra található lezan
ajtán keresztül aljutuk egy nagy terembe, amely mindentáls csapda-
val van kibelelve, a közepén pedig egy bejárat nélküli épület áll. Ha
nincs bejárat, akkor talán csinálunk egyet egy SOFTEN STONE
varázslattal és nézzünk körül. Bent egy kedélyes csendéletet talá-
lunk, majd teleportálunk egy folyosóra. Ez a folyosó csak így közelí-
hető meg! A folyosótól meglátjuk Namtar főseeregét (USE DRAGON
DEM) Jón Sárkány Mama és lespár) öket e pályáról, Namtar porze
szívós jószág: öfjük meg még néhányszor, majd szedjük le a hullá-
ját. Az "öfjük meg" ni annyit jelent, hogy vagyuk komolyan a hercol.
(Égy ízben nem sikerült jól egy varázslat: "csak" 800-1000 pontot
nyomott ho Namtar-nek — nem is nyílt ki! Egyébként jellemző,
hogy a DRAGONWARS egy átlagos szörnya 10-40 pont találatból
már ledobja a talpát.) Amikor felszedjük Namtar holtestét, az etv-
lágban találjuk megunkat. Menjünk el a Dödörhöz, nyírnuk ki még
egyszer Namtar-t, (vigyázzunk, mert el oker szöknél harc közben),
majd dobjuk be a góddorba (USE DEAD BODY e híd szélén) Ezután
csodálhatjuk e befejező képsorozat.

Meglehetősen sok mindenre nem jöttünk ré, például arra, hogy mi lehet csinálni Meg szobrával, a tükörökkel, a tonydágakkal, a pepagájjal? És
így tovább — ezek kiderítése viszont már a kelendő lelkületű játékosokra vár.

Új Vadnyugat I.

A CoV 8-ban a BOSSZU-leírás kapcsán tettünk holmi meggondolatlan kijelentéseket egyéb Rátka-leírásokról is — nevezetesen ÚJ VADNYUGAT-ot ígértünk, számszerint két darabot. Ez lenne most az első:

Az ÚJ VADNYUGAT a nem túl távoli jövőben játszódik a Hoidon, amelynek a laiszlót kupolevárosok és a telepések kis bázisai borítják. Egy ilyen helyen éldegélünk mi is, de egy Fred Cauchy nevű kellemtelen figura — a többi telepésével egyetemben — meg kívénja szerezni a mi földünket is. Mivel ott mi nehezményezzük, egy kis kalamajka keveredik ebből... A játék kezdetét valószínűleg senkinek nem kell nagyon magyarázgatni — ki az, aki ne játszott volna még "Rátka étkel" közül egyetlen játékkal sem? Ha mégis lenne ilyen, akkor az MEDVESZ COV 8 és ott ELOLVAS BOSSZU-LEÍRÁS. ("Congratulations, már csak 1241 db maradt a nyakunkon..." — CoVboy) Szóval ne nagyon vesztesgessük a szót meg a karaktereket — jöjjön inkább a megoldás:

NYitákor rögtön egy cipótálp néz valunk tarkaszemre. A cipótálp egy fiatalembert folytatódik, aki megköszöni, hogy már megint az ő programjával játszunk, ad egy rövid kerettörténetet a játékhoz, a Hoidon uralkodó közállapotokat pedig a Vadnyugathoz hasonlítja. Aki ezek után kitalálja, hogy ki a cipótálp tulajdonosa és miért ÚJ VADNYUGAT a játék címe, az soroláson vehet részt: a pályázat tódítja a GARK SIDE-nél kiadott használt cigarettacsikok likortárvára... Már a BOSSZU-ban is ki kellett menni ebből a szobából, hogy elkezdődjék a játék, tehát: KI.

Rázkodásra ábródunk. Hiszen itt lőneki Fred Kocsi (ejtsd: Cauchy) bőrcelcsőjén csúnya módon vetnek rondes éjszakai szendörgésűnek. Az ablakon kikukkantva (V ABLAK) sikerül megazemlelni csodálatos birtokunkat, a talon lévő kápen (V KEP) megnázhatjuk a borítónkakat, de a legérdekesebb az éjjellazekrény: KIHÚZ FÜÖK és máris megtudjuk, hogy tők üres. Mivel nem nagyon tudunk itt semmit művelni, akár távozhattunk is. A távozás irányja egyelőre: nyugat (NY). Egy északi irányba tartó folyosóra érkezünk, ahol egy székény vonja megere a tárgyelműnk (V SZEKRENY). Azt mondja a székény, hogy ki kéne nyitni — ez tőnylog nem egy rossz ötlet (NYIT SZEKRENY — 1%). Egy lejárót és egy kőtolet találunk. Bizonyára használható dolog mindkettő: a kőtolet, ha már végképp alakadtunk a játékban (MOST MÁR AZTÁN FELKOTOM MAGAM — 0%); a bejáró, pedig ha az új Vadnyugaton új Indlénakkal találkozunk (USE TOMAHAWK ON JERRYHAWK vagy avaimi llyesmi). Persze, lehet hogy máris is jök lesznek — mindenesetre vegyük megunkhoz őket (F). Észak vagy dél fele vezet út tovább, kezdjük menjük a dél felé.

Az út ugyan zárva van, de egy NYIT AJTÓ meghozza a nagyszerű eredményt: sikerült meghalunk, mert az almosztára a szomszédokban tört a nullához (szét van löve a bázis oldala) és ez a fizika lörvényszerűségeinek alapján "szétszórt" egyéniséget eredményez nekünk. Kizárásos állapotban tehát az északi út a kedvező, amelyen a folyosó végéig érkezünk. Keletrre és nyugatra kől szórakoztató helyszín is van, ahova később még belátogatunk — most inkább nézzük meg, mi van az emeleten? (FEL) A megfigyelőtoronyba jutottunk, ahonnan két vadászgépet látunk a bázis felett körözni (netán ők lődzőnek itt?), valamint egy távozó is az utunkba akad. Biztos, ami biztos: vegyük fel a messzelátót, majd sétáljunk vissza a földszintre (LE) és ott menjünk északra, a szilip felé. A talon egy piros gombot látunk és megtudjuk, hogy a déli belső ajtó nyitva van. A pedlőn egy ürruhát leodézunk fel (F), amelyet — okukva az előbbi kellemtelen tapasztalatból — egyből magunkra is öthetünk (VISEL ÜRRUHA). A helyszínrhez tartozó info szerint, a déli belső ajtó nyitva van — mi azonban az északi részen állunk, tehát kapcsoljunk egy rúvkeret és tolassunk vissza egyet dél felé és nyomjuk meg a szilip bejárata mellett a kapcsolótáblán lévő piros gombot (NYOM DOMB). (Most bezártuk a szilip bázis felé vezető ajtót és kinyitottuk a külsőt — a külső ajtót egyébként sohase felejtjük zárva, mert odakinnról nem tudunk bejönni!)

Menjünk tovább dél felé és nyissuk ki az onnan déli felé vezető ajtót (NYIT AJTÓ), majd menjünk tovább (2%). Egy szétlőtt folyosóra érkezünk, amelynek talon egy hatalmas rás, valamint két ajtó tőstong. A berendezéshez tartoznak továbbá a szanaszét heverő roncsok is. Vizsgáljuk meg az egyiket (V RONCS — 3%) és egy tűzoltókészülékkel találunk benne. Mivel a nyugatra vezető ajtó zárva van és egyelőre nem is tudjuk kinyitni, miután magunkhoz vettük a tűzoltót, kukkantsunk ki a Hoid felszínére a kelet felé eső hasadékon.

A bázis szelőlő épülete mellett lyukadtunk ki. A magasban két vadászgép köröz — valószínűleg ők helyezték jelenlegi állagába a bázist. Találunk egy vasrudat is, amelynek felvétele után ismét roncsot tognak vizsgálni (V RONCS), mert a kutatás eredményeként egy kulcs fog felszínre bukkanni (4%). A bázist északkelet felé tudjuk megközelíteni, induljunk el tehát arra. Itt a holdjárónkat látjuk, amelybe egyelőre nem tudunk beszállni ("Energia nélkül nem fog menni"). Észak és kelet felé végeláthatatlan szivatag terül el, ami a Rátka-leírásokban már megszokott útvesztő szerepét hivatott betölteni. Ha rossz irányban indulunk el, nagyszerűen el lehet tévedni és minden egyes lépés csökkenti az erőnlétünket — előbb-utóbb elhalálozás lesz a dolog vége. A bolyongás helyett menjünk tehát kétszer északnyugati felé, ahol megjelöljük az úrhajónkat. Most éppen lángekben áll, ami nem kívánatos számunkra — oltuk el a tűzoltókészülékkel (ELOLT TŰZ TŰZOLTÓ — 6%). Nne.

Most már nem ég. Be lehet szállni (BE). "Hé az még forró!" — akkor mégsem lehet még beszállni... Próbálkozzunk mindaddig a beszállással, amíg nem sikerül végre (eltart egy darabig). "Ez itt a reikám helye" — aztán kiderül, hogy ezzel a géppel már nem repülünk többet. A nagyszerű hír mellé találunk körpéltául egy zseblámpát és ha még egy kőalt megvizsgáljuk a gépet is (V ÜRRÉP — 7%) egy biztosíték is előkerül. Miután boldog tulajdonsággal lettünk eme két tárgynak, vissza is mehetünk a bázisra (KI, DK, D). Csukjuk be szépen magunk után a szilipet (NYOM GOMB), majd menjünk át a folyosó déli végéig, ahol a Hoid felszínére vezető nyílás van. A nyugatra lévő ajtó ugyan zárva van, viszont legutóbbi vizgatásunk óta egy palozar tulajdonsággal lettünk, ami tudvalevőleg kulcs szerepét tölti be azoknál az ajtóknál, amelyekhez nincs kulcsunk (FESZIT AJTÓ VASRUD — 10%). Az ajtón keresztül egy keskeny lépcsőre jutunk, ami egy sötét helyiségbe vezet. Sötétben csak a macskák látnak, az emberek legrulnak az útjukba kerülő lépcsőknél és befejezik a játékot — gyűljünk tehát világót (DYUJT LÁMPA). A lépcsőn a bázis raklárába jutunk, ahol impozáns összevisszaságban hever néhány doboz, sőt polc is tartozik a berendezéshez: vizsgálódjunk egy kicsit (kétszer a ládákát, egyszer a polcot — 14%). A keresés eredménye: egy akkumulátor (természetesen lemerülve), egy csavarhúzó és egy pisztoly.

Menjünk ki megint a kelet felé eső hasadékon a felszínre és vissza az előtött ürrapülónkhöz. Megvizsgálva találkozzuk, hogy az egyik tározó éppen maradt. Na, ez nagyon helyes, akkor lezarájuk és visszatérünk magunkkal (HASZNAL CSAVARHÚZÓ — 16%). Menjünk most vissza a bázisra, szilipelünk be szépen (dőlésben: DK, D, NYOM DOMB, D, NYOM GOMB) és kukkantsunk el a kelet felé lévő szobába. Ez a bázis központi vaterkője, ahol a kezelőpulton vadul villóznak a vészjelzők. Ez már megszokott állapot, inkább irányítsuk a figyelmet a talon lévő székényre: egy szilpa NYIT SZEKRENY még nem hozza meg a kívánt eredményt, de mindezt kulcsos művelet szépen kitarul (18%) és egy pisztolyt találunk. Menjünk át a folyosó másik oldalán lévő energiatárolóba, ahol egy doboz látnak a falon. Megvizsgálva kiderül róla, hogy ez egy univerzális akkutöltő. Nekünk éppen van egy telerült akkumulátorunk, szóval hozzuk össze a kettőt (TÖLT AKKU). "Hmmm... úgy látszik nincs áram". A jó élethe! Nem baj, akkor majd csinálunk. A pedlőn egy tács látható, amelyet most felszedünk (NYIT RÁCS — 20%), mert itt tudunk lejutni a szerekőknébe. Odalent egy biztosítékszékényről találunk, amelyben egy kőgett biztosíték tartózkodik. Mivel nálunk van egy jó, szépen ki is csatlakozunk (CSEREL BIZTO — 22%) és máris vagyon áram az energiatárolóban. Mészünk tehát vissza és toltuk fel az akkumulátort (TÖLT AKKU — 24%). Nne, a negyedén már megdönm túl vagyunk... Menjünk vissza a folyosóra és mészünk ki a felszínre a lyukon.

Itt egy létra vezet felfelé a talpra (FEL), ahol egy vesálhványt látunk. A két vadászgép még mindig itt kőrcál a bázisunk felett — ideje volna érzékelni velük, hogy torhas számunkra a jelenlétük (vagyis lelőni őket). A célzótárazam a lézérágyú lesz: ezzel kézből nem tudunk pontosan célozni, tehát először rájuk rás a vesálhványra és csak utána lövünk vele (R LÉZER ÁLLVÁNY — 27% és LŐ VADASZ LÉZER — 30%). Az egyiket sikerül leszedni, a másik pedig gyorsan elhúzza a csőket (egy itészik nem szóltak neki, hogy innen esetleg vissza tognak lőni...). Dolgunk végeztével is a mészhatunk innen és álmehelünk a holdjáróhoz. Az előbb energia hiányt ugyan még nem tudtuk használni, most viszont már van nálunk egy adag a főtőthött akkumulátor kápében. Rájuk bele a holdjáróba (RAK AKKU HOLDJÁRO — 32%) és mészünk bele. A holdjáró elindul... (az utazás alatt mindenki megtudhatja, hogy isván milyen típusú hőlgyek ismerettségét keresi, amikor éppen nem kalendjátékokkal ír... és nem sokára magától megáll egy szakadék mellett. Miután kímásztunk a szakadékról kiderül, hogy túl meredek. Aki kíváncsi, az hamar megöregszik, azonkívül leomlik a szakadékba — persze előbb hozzáköt a kölelet a holdjáróhoz (KÖT KÖTEL HOLDJ) és azon mészik le (MÁSZIK KÖTEL). Odalent az imént lelt vadászgép maradványait találjuk, amelyet megvizsgálva előkerül a — náhal — pilóta igazolványa (33%). Itt sincs több dolgunk, mészünk vissza a kőtolet a holdjáróhoz, szálljunk be és lődtsuk el.

A következő állomás egy kupoleváros, ami ugyan mindössze egy kocka alakú házba áll — ez azért ne kőserítsen el senkit, ez akkor is egy kupoleváros (BE) Itt ismét szilipelünk egyet, hogy a külső ajtó csukdjön, a belső pedig nyitadjon (NYOM DOMB), lovetjük az ürruhát, mert a városban nincs rá szükség és már távozhallunk is dél felé. Egy utcára kerülünk, ahonnan északra egy mulató nyílik (érdekos, most jöttünk onnan és akkor még szilip volt!), délre pedig egy sikátor. Természetesen minden jobb érzésű embor a mulatóba lör be (a sikátorok veszélyesek). A mulatóban rögtön megunkhoz is szőlthetünk egy üvegol, majd némi vizsgálódás után kiderül, hogy a pult mögött Mary, a barátnőnk foglal helyet (BESZEL MARY — 34%). Arra kór, hogy várjuk meg a lakásán és odaadja a kulcsát. Mehelünk vissza az utcára: most megnézzük a sikátort. Természetesen ebben a sikátorban is megtalálható egy darab a homályos sikátorokhoz rendszeresített reblőgyilkosokból — ott áll a sarkon. Akinél a következő lépés nem LŐ DYLIKOS (36%), az rögtön meg is tudja, hogy miért áll ott a figura és ki küldte. Csipéből tőnénd tűzolás után viszont a gyilkosból hullik lesz, akk ki lehet kőtelni (37%) és egy érdekes dolgot lehet találni nála.

Ha már úgyis egy ház előtt éldegélünk, akkor rögtön BE is mehetünk. Egy lift állja el az utunkat, de miholt kinyitottuk a mágneskulcsal, rögtön Mary szobájában találjuk magunkat. Az ablakon keresztül az ürrapülőre láthatjuk — ha távozával vizsgáljuk, akkor az is feltűnik, hogy az egyik tartályba tüstiképző folyadékot öntönek (Nátán Dr. Nonookes berepült az ÚJ VADNYUGAT-ba a LARRY 2-ből? — CoVboy). A nyugatra lévő földszobában begyűlhettünk egy lúkrót (sőt, a WC-t is lehet használni, ami tudvalevőleg kellemes érzés). Ha Mary lakásán elég sokáig szórakozunk, akkor idővel megjelenik a hőlgy is és mi természetesen nem tudunk ellenállni neki... (Mindenképpen pontok helyébe kőpézhel, hogy minek kellett volna ellenállni... — CoVboy) Amikor már több alkalommal nem tudunk ellenállni neki, akkor következik a végelgyengültől való kímülés — az elképzelhető legjobb halálam, viszont nem ez a játék célja... Szóval a tükör felvétele után inkább távozzunk a házba.

Menjünk vissza a mulató elé, ahol az imént álltunk előlunk, hogy onnan keletrre is lehet menni. A város lőterébe jutottunk. Megint mehetünk egy pár irányba, de kezdjük menjük a látogatást az észak felé lévő lődaháznál. Sajnos a bejárat mellé itt egy őrt is elhelyeztek, aki nem

negyven ezer beengedni bennünket. Ki kell tehát füstölni az urat: először LÓ ÓR (hát nem visszalőtt a belondje?!), aztán DOB GÁZBOMBA (40%). Ez megtette a hatását, mert nemsokára kintantörög az ajtó, afterül és mi szépen elhelyezüzzük egy bekor alatt (ha rögtön gázbombával nyitunk, akkor sajnos az őt úr visszedbára nekünk és az kellemlen — tehát egy lövést mindenképpen is kell nyelnünk tőle). Az erőnlétünk egy kicsit megcsappant — mielőtt bekukkantunk az Irodaházba, elmegyünk felöltöni. Menjünk vissza tehát az előbbi helyszínre és ott forduljunk kelet felé, a Central Parkba. Itt egy pad éllodogál hivatogatón, de inkább továbbmegyünk észak felé, ahol egy kútra leülünk. Mindenekelőtt legyünk egy sort (Lemaradt az ékazel! — CoVboy) és az életerónk visszamegy 50%-re, majd ezután töltjük fel az üveget is vízzel (TOLT UVEG). Most már visszaléphetünk az Irodaházba.

A hallból egy folyosó indul észak felé, nyugatra pedig az északot láthatjuk. Először is az utóbbiba látogatunk be. Hé! Istennek órák már nincsenek, viszont van itt mindentélg földi jó. Félag egy piros szekrény a falon. Mivel a szekrényhez nincsen kulcsunk, kénytelenek leszünk klassz drasztikus módszerrel kinyitni (LÓ SZEKRENY — 42%). Egy piros gombot találunk benne, amin ugyan semmi különös nem látszik — mindenestre biztos, ami biztos alapon tegyük úgy vela, ahogy a gombokkal szokás (NYOM GOMB — 48%). Látszólag nem történt semmi különös, de azért jól jön még ez a későbbiekben...

Menjünk vissza a hallba és nézzük meg, hogy mi van az észak felé lévő folyosón. Két ajtó nyílik kelet és nyugat felé, mindkettő egy-egy azobába. Kezdjük mondjuk a kelet felé. Egyből találunk egy kőst, de az asztalt vizsgálva is boldogság élnhet el mindenki: fiókosl! Ott pedig mindig van valami useful stuff (HUZ FIÓK). Ne tessék: egy fülhallgató! Most nézzük a másik szobát: itt az asztalt vizsgálva egy radir, a fiókot húzgálva pedig egy tubus rogasztó kötközik be tárgyalni serába (51%). Heladjunk tovább a folyosón észak felé és egy számszám asztal, valamint egy fellezőnyegot találunk. A számszámak bizonyára jót tesz egy kis folyadék: ONT VIZ SZÁMZAR — astartegs hallatászik és az ajtó kinyílik (meg 53%). Most már mehetünk erre is, de előbb egy másik Irányba kukkintunk el. A falon lévő aszönyeg negyven szóp — ha lerengjük onnan (HUZ SZÖNYEG — 54%) sokkal szebb is lesz, mert egy tkos folyosót találunk mögötte. A folyosót rögtön egy pánóblajtó zárja el, de az ilyen nyílászárók egyszerűen nyithatóak bármilyen sorozatból származó plasztikbembával (R PLASZTIK AJTÓ — 55%). A bomba felrobbantására egy lövés kinyitja a csővezeték megoldásnak, de előtte toleassunk vissza dél felé, mert ha az ajtóval együtt mi is felrobbanunk, ekkor az csak télsikernek kényvelhető el (LÓ PLASZTIK — 57%). Ne az is megvalna, mehetünk el a páncélatlan utótt lyukon.

Itt megint kétellé mehetünk, kezdjük mondjuk a nyugat felé vezető ajtóval. A könyvtárba jutottunk, ahol egy könyvespolc és néhány asztal vonja magára a figyelmünket. Az asztalt vizsgálva egy lüzethez lesz szerencsénk, ami fotonzákatolugust tartalmaz — jól hangzik, majd keresünk hozzá fotonzárakat. A könyvespolcot vizsgálva viszont sokkal érdekesebb dolog történik... Nahát... Ejnye, no...

Mután ismét megvizsgáltuk, egyszerre csak egy ajtórá táruul fel előttünk és egy NAGYON tkos laboratóriumba kerülünk, ahol különféle ismeretlen rendeltetésű szerkezeteket találunk. Mihozt elindulnánk kelet felé rájövünk, hogy a szerkezetek tofocellák és mivel észrevettük bannünket, buktuk a jétkéket, mert némi ideggáz érkezik a légterbe... Segítséget kérve, azt a kérdést kapjuk, hogy nincs-e bannünk valamilyen kis hiúság — eha, az úgy már mindjárt más, hogyna lennel (HASZNAL TUKOR — 60%). A NAGYON tkos labor másik oldalán egy asztalt látunk, azon pedig egy hipnokristályt. Bizonyára hasznos dolog, bár fogalmunk nincs mi lehet az — persze azért olvassuk ezt is, itt segítséget kérve, azt az infót kapjuk, hogy István e múlt hótán értendőzte a szobáját — OK, akkor mi is így teszünk (TOL ASZTAL — 62%). Nicsak, nicsak: egy lépcső nyílik az asztal előtt (természetesen ez is nagyon tkos). Ballagjunk le rajta és egy SZUPER TITKOS raktárba kerülünk, ahol egy csomó léda hgyer a zanaszét. Mindegyik úras, ismét az addigleklben jól bevált gyakorlethoz folyamodunk: segítség! "Túratem szózat terem!" Jó, ekkor VAR. Ha rózsát nem is, de egy liffet termelt a negy túrelem és egy HYPER-SZUPER-TITKOS (Meddig ragozzuk még? Gigálg? — CoVboy) laborba keveredtünk. Az asztalon egy megabomba (ide velle), a falon egy gomb. Természetesen mindenki rögtön nekiesik, hogy végre meg lehet valemint nyomni. Csak tessék, csak tessék — egy kis jöpell... Most már nincs tovább út erre felé, mehetünk vissza a számszám asztalhoz (FEL, FEL, 3 ti rabjai a földnek... NY, D, K, O, D, D).

A számszám asztal mögött egy aszpon felett zóldság mosolyog egy csarépben. V NOVÉNY és 63%, mert egy poloskát találunk (nem olyan, emilyen mászik, hanem olyan, emolyik haligot — ráadásul is). Menjünk tovább a déli ajtón. Gyönyörűen berendezett Iroda, ahol csodéletes asztal van, nagyszaru húzgálást velő fiókkal — aki gyorsan meg akar halni, az csak húzgálja nyugodtan a fiókot, életerős egyéneknek egy kis biztonságú övintázkodást javasolunk. Először is vizsgálgaassuk meg az oblokat és kiderül róla, hogy e párkány alatt egy vezetőlk út — azaz most már csak futott (VAG VEZETEK — 65%). Most például nem ártana felmászni az asztal tetejére, ahol a lémpéket megvizsgálva kiderül, hogy az egyik mellett egy kis lyuk van. Hát akkor abbe most bele is tőmünk egy kis radirt (TOL RADIR LYUK — 67%). Most már le lehet mászni az asztalról és belekukkantani ebbe a fiókba (so véscszengő, so ideggáz). Hopp!é, egy Iránymodult találunk (mi a szób lehet az?). Azonkívül cseppdóba kerülünk, mert bezáródott az ajtó is. Nam bej, a bator kalander minden helyzetben lehalálje megát (meg egyébként is igen nagy órem más ablakát betörni): TOR ABLAK VÁSRUD és már ki is szókkonhelünk rajta (UGRIK ABLAK — 70%). A korbán lószedhetjük e zajos kijutás eredményeképpen összeegüzt üvegcserepoket és mehetünk tovább nyugat felé, vissza az Irodaház kapuja elé.

Itt mindenkélt tegyük le a pisztolyt és heladjunk egy darabig dél felé (a reptár órel habezés nélkül lelőnek, ha fegyvert látnak nálunk). Amikor a reptár betonján állunk, kérjünk segítséget és látván barátságosan közli, hogy menjünk dél felé... Mután vizeztőtőttük az utolsó állást, inkább Innon a keleti Iránynál maradunk. A pilóták pihenőjéhez érkezőnk. Odebet egy kodmodult lelünk. Mután felvettük, menjünk át a tartályokhoz (NY, NY, DNY). A segítség azt mondja, hogy nehogy rossz csapat nylassunk ki — ja, hát akkor NYIT CSAP (72%). Szép sűrű füstöt alkörül generálunk (azt láttuk Mary oblekébel). Most körülcélunk egyet a konténerek között (K, D, D), míg nem egy lézéri konténérhez nem érkezőnk. Egy kortonlap van felregeazva rá. A lapon egy úrállomás kódja van (tegyük fel oda akarunk éppen menni), azóval vegyük magunkhoz (LESZED LAP — 74%). Menjünk vissza észak felé és onnan nyugatra. Itt szintén egy konténér van: ez viszont nykott, azaz bele tudunk mászni. Nagyszerű, akkor ezzel fogunk utazni! Ragasszuk rá a lepot (RAGASZT LAP KONTÉNER — 76%) és másszunk bele. Be is pakolnak szépen bennünket a szállítóúrhajóba és alponyazunk egyálóre ismeretlen célunk felé... Hogy az utazás közben ne unatkozzunk, István elmeséli, hogy csak akkor írja meg a folytatásokat, hogy ha ezt a részt jó sokan megveszik (Hihi, gazdaságos ötlet! Bevezetjük a CoV-nál is: a következő azám csak akkor jelenik meg, ha ebből már eladtunk legalább százszázet... — CoVboy)

Nemsokára ézpon kimászunk a konténérből. A segítség azt mondja: "Fogadjunk, hogy attévedsz!" — nem kell vele fogadni, majd nem biztos nyerő. Megint egy üvessző é la Rátka. Velahogy a zeilipbe kéne elkeveredni (valahol nyugatra kell menni) — ezzel mindenki szórakozzon magae, sok eszeaznyét kívánunk hozzá... A szállító kiderül, hogy ez is számszám. Sajnos az összes vizet belelocsohtuk az előbbi számszárba, szóval most egy másik megoldáshoz kell folyamodnunk: a poloskát legjuk belotenni (R POLOSKA SZÁMZAR). Mejd lefűlöljük a kódot, amikor kinyitják... Egyelőre manjünk vissza az előző helyszínre és forduljunk nyugat felé. A tenébo, még egy ajtó! Ez most nem szám-, hanem fotonzáras. Hopp, ekkor van fűzetünk hozzá! Olvassuk meg, mit mond az Irás róla (OLVAS FUZET — 80%). Kikeressük az ajtóhoz tartozó zárszerkezetet, mejd KÉSZÍT FOTON és méris nyitve áll az ajtó (82%). A hajó Irányítótermében vegyünk és nagy aszomórúsgunkra a hejő automatikus Irányítással haled. Ez tarthatatlan állapot: a kezelőpultot megvizsgálva két nyílást látunk — az egyikbe a kódmodult, a másikba az Iránymodult kell berekünk (86%) és a hejő máris Irányt veltóztat. Menjünk most vissza kedvenc helyünkre (K, K, K) és vegyük fel a fülhallgatót (VISEL FULHA). Most töltük el velehegy az lódt addig, emig meg nem érkezik az úrhajó (például adjunk ki néhány S paicenset). Nemsokára bedokkolunk. A fülhallgatóban halljuk, ehogyan nyitják e azámzáret. Menjünk be a bázisra, az ajtó most már nem állja utunkat (NY, E, NYIT AJTÓ, E). Cauchy állomásának a bejárata kétellé égakiz: induljunk mondjuk északnyugat felé, ehonnan egy ajtó nyílik nyugat felé. A azobában egy úrtuhare lelünk, amit felvétele után rögtön magunkra is ölhethünk. Menjünk vissza a folyosóra és tovább északelet felé. Északra a változatoság kedvéért már megint egy szállípejtőt találunk. Természetesen ott van mellette a gomb is, emire rögtön rá is tapodhatunk és mehetünk tovább észak felé. Az úrállomás külső részén vegyünk, keletre egy lézerágyú áll. A lézerágyút belülről Irányítják, de egy Rátka-típp szerint (ld. CoV 8) visszafelé is elsűthot. Rakjuk rá tehát a megabombát (R MEGAB LEZER — 89%). Nagyszerű: ha éramot ksp a mozgató mechanika, beindul e detonátor is... Menjünk vissza a bázisra és zeilipolljunk be egy kis gombnyomkodással.

A folyosóról menjünk délkelet felé, ahol egy azellőzérácst találunk. NYIT RACS (90%) és így bemászhatunk e nyugat felé nyíló szervízcsatornába. Másszunk tovább, mejd LE. Megint egy ajtó elé pottyantunk vissza. Menjünk el az észak felé vezető ajtón... Ha sikerült, az órák pihenőjébe kerülünk, ahol egy dobótk és egy napszeműveg kerül be a lejárunkba. Most egy kis gyakorlás következik (GYAKOROL — 94%): célszódobálunk a tárral és namsokára minden dobásunk hajszálpontosan talál — erre nemsokára szükség is lesz. Menjünk vissza a folyosóra és forduljunk kelet felé. Jój, de kellemlen: az ér kérdázés nélkül felött bennünket. Na nem bej, legközelebb mejd beöccázunk magunkat egy napszeműveggel (VISEL SZEMÜVEG). Abban nem fog lellsimerni bennünket és egy OL ÓR (95%) után mint felesleges holmit le is engedhetjük az első utunkba kerülő szemétálataguton. Mehetünk tovább észak felé. Na, itt megint jön egy Rátka-téle üvessző. Kellemes belyongó... mindaddig, emig valamelyik helyszínen közelodó zúgást nem hallunk — ott MASZIK FA (96%). Eppen hogy el nem gázolt bannünket egy közelodó fűnyíró... — micsoda szerencsel Innon menjünk észak felé (vissza a bázisra) és onnan tovább nyugat felé. Már megint egy órá sikerült betlanunk, aki közelodóunkra lessan előhúzza a fegyverét... Az egyetlen esály az életben merodásra a DOB TÖR ÓR. Erra szépen el is fakazik, mi meg bamehotunk az ajtón keresztül a konyhába. Itt néhány autemómyt találunk, valamint egy szakácsot: a sűteményeket ottösszük, a szakácsot meg leütjük (UT SZAKACS — 99%), mert szükségünk van a ruhájára (VETKÖZTET SZAKACS). Nyugatra ismét egy órá betlanunk, akit most kivételosen nem teszünk el láb elől (nincs esélyünk ellene a sűteményekkel telfegyverkezve), hanem beszélünk hozzá (BESZÉL ÓR). Mivel szakácsnak néz bennünket, ézpon beenged a főnöke azobájába... Cauchy dobótkban merod ránk, de ne foglalkozzunk vele, hanem rohanjunk a motókablnhoz és INDÍT MENTŐ. A belond ügyls le akar lóni mejd bennünket — és a lézerágyún ott mosolyog a megabomba.. Nem bej: így lej mindenki, aki értetlen embereket úgy ábrasz fel, hogy azétőlvi a házuak!

Hát ez volt ekkor az első rész, a következő számban folytatjuk. Köszönet a teljes megoldásért Benka László, budaórsi olvasóknak!

Larry 2.

A múltkor számunkban megkezdett "QUEST" előadás! most a *Slurp on Line* LARRY sorozatának második részével folytathatjuk *Larry-t* (Larry, Larry Lottier) virító színűleg nem kell bemutatni az Amigákok laborjának, hiszen már a harmadik részben hajkuiassza a földközösség nőnemű lakosságának nagy részét. Az első részben (LAND OF LOUNGE LIZARDS) ugyan már láttuk egyszer szíve hűgőyát egy szálloda lőtérteraszán és sikerült is őt megszereznie egy ólva segítségével — viszont a szerelme mulandó. Al Lowe-nak (ő a lelőls a LARRY-játékokért) újabb házasságok jutottak az eszébe és a *Slurp*-nak is elvileg kell valamiből így lehát "Lezseren Larry" tovább koros a szerelme, különböző rossz helyeken (LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES).

Az introból kiderül, hogy mik történetek a LARRY 1. óta. Larry-t látjuk az Eve nevű hölgy háza mellett, amin a ház körül munkákban próbálja hasznossá tenni magát éppen fűvel nyit. (Ahogy így elmézem, valószínűleg ő is fog mosogatni!... — CoVboy) Nemcsak egy pilos cabriolet-ben begördül a garázsa az imádott hölgy is, aki Larry örömmel üdvözlő. A hölgy nem nagyon akarja megismerni, viszont érdekli, hogy vajon miért foglalkozik a pázzal hosszának csökkentésével? Larry csodálkozik, hogy nem ismeri jól a dögö — hát nem emlékszik a LARRY 1. végére és a díjmal befolyó képsorokra? Rövid vita keltetnek arról, hogy Larry tulajdonképpen mit is keres itt, amin az a vége, hogy Eve teljes 5 percet ad hősünknek, hogy elhújon a házából — és az életről. Szavainak úgy ad nyomtatékot, hogy Larry is uszítja londa fekete butyáját, aki meglehetősen ismerősnek tűnik (a zóna a LARRY 1-ből) — porl ugyanazt csinálja, amit az előző részben többször láthattunk tőle.

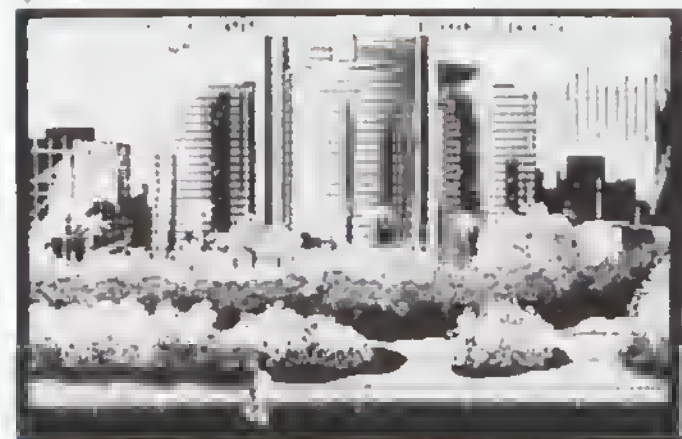
Időközben a távoli Nontonyt Island-on ("Nemmarajtot szegé"), valahol a Gaendes-óceán déli részén, mint már oly sokszor, történt szokásosan formázott jelenéség nézője lehet a szög bennszülött lakossága a szögöt hirtelen jövő sűrű köd borítja el, ami rövid idő elteltével ugyanolyan gyorsan el is oszlik. Amit a bennszülöttek nem tudnak az a kód arra hívatal, hogy állítsa annak az őrdögön guozsz, tavasz, sőt oronok a jelenlétét a szögten, amilyenek a neve meg a legbátrabb emberekben is lelmet két NONOKEE! Az őrdögi erő lilitkopora szépen beropul a vulkánban belendezett lantárába, majd lianarosan láthatjuk az őrdögi erő nevére hallgató doktor is, aki benarazód pizzaát visel és egy lassu hölgy kázi érdekli, akinek már rég it könn lennie. Ezután Dr. Nuntokan rövid beszélgetést folytat egy nő hanggal Los Angeles-ből, amiből ennyi derül ki, hogy valami tervez a városban. Senki sem ért semmit, Dr. Nonotokan nyugtatja magát és szótát csipeget — epikus kezdés egy LARRY-játékhoz, nemde?

Szótál lőhősünk Eve házánál kezdjük irányítani. A kezdetével nem foglalkozunk, hiszen teljesen ugyanaz, mint a lőbbi QUEST. A lőhősünkben látni van BOSS KEY (ha a lőhős bejönne a szobába), új viszont a FILTH LEVEL ("szennyeszt"), azaz hogy mennyire vulgáris a zsevel használni a játékt és a THIEF PUHASE (az begépelhetjük, hogy milyen házzal búcsúzzon lőhős a játéktan az az illető, aki már nem akar nekünk több dolgot mondani). Termékel szótán nem adunk, mint a lőhős nem túl nagy, mindenki hamar kismérhető magát látni. A lőhősünk nem lőpésről lőpésre megoldást adunk, hanem az őt nagyobb lőhős (város, hajó, szög, lőpőls és Nontonyt Island) egyes helyszínekhez tartozó cselokvéséket fogjuk ismertetni. Itt akkor látni!

Város

Eve haza. Mindenekelőtt beállunk be a garázsa (úgy, hogy Larry ne lőhősjön és nézzünk körül (LOOK). Felfedezünk egy öreg nadrágot, amelyben Eve ottlőttett egy egydolláros érmét. Lophi ugyan nem nagy dicsőség, de azért vegyük magunkhoz (TAKE BILL). Ez fogja képezni anyagi bázisunkat a jövőben. Több lőhősünk ezen a helyszínen egyelőre nincs, de később még vissza kell jönnünk ide egyszer (miután megnyertük a hajójogyni) addigra Eve bezárja a garázst és két kukát lösz ki a sarokba. Az egyikben lurkálva (LOOK BH) fogjuk megtalálni az újsóvelünk (TAKE PASSPORT), amely nélkül a jegyzető nem enged felszállni bennünket a hajóra.

▽ NŐT AKAROK! NŐT AKAROK!



Culki Markt: a város egyik áruháza, amelynek érdekes módon nincs ajtója. Talán ennek köszönhető, hogy éjjel-nappal nyitva tart. Itt is kétszer kell majd vintelnünk: először az egydolláros érmével, legközelebb pedig ezután, hogy belváltottuk az egymillió dolláros bankjegyet. A puft mögött csinos szőke lány álldogal és letennetes déli akcentussal beszél. Csavoghatunk vele egy kicsit (háromszor TALK GIRL), meli elég szórakoztató beszélgetéssorozat — de Larry nek valahogy megint nem sikerül összezerednie az útjába akadó lányról. A játéktan egyébként érdekes módon nővel beszélni két három kőrt (csak azok után kezdik ugyanazt mondani), mert szándékosan házasságokat olvas hatunk.

A boltban egy csomó áruval lőmőd polcot láthatunk, valamint az előtérben egy kőtautomatát (hálaless pohárral) és az eladópulton pedig egy másik automatát, amelyből Luck-O-Buck-O lőhőszevelényeket lehet vásárolni. Mivel az áruk sok pénzbe kerülnek, irányítsuk a figyelmünket a lőhősautomatára. A lőhősre szerint a Lucky Life lőhősjátékban bárki gazdag lehet és — egészen véletlenül — itt lehet ilyen zevelényeket kapni. Vegyünk tehát a lánytól az utolsó dollárunkon egy zevelényt (BUY TICKET), aki lőhős a használati utasítást a megadja hozzá: "...csak dupd bele a zevelényed a puft végén álló automataba". A gép képernyője villogni kezd és kéri, hogy gépeljük be a 6 számunkat 100 és 999 között. Tök mindegy, hogy milyen számokat gépelünk be. Larry buzdogtat reménykedik, hogy ő lösz a győtes. Ez volt az első kör, most mehetünk a Krod TV Studio-ba.



△ Hát nem lődobott?!

Miután már van felváltott pénzünk, ugyanígy kell útdíjt vásárolnunk (TAKE SOGA) a neve Groteszk Krod és a környéken ez az egyetlen italapociatás, amit egy 32 gallonos (kb 120 liter) szennelőkukában szolgáltatók fel. Egy ekkora "poharat" sokáig tart lőhősünk. Egy ekkorát ÖRÖKKE lant felváltani! Aztán mégis csak megtölth — és Larry zsebrőszeti a 32 gallonos kukát. Távozzas előtt nem árt az előadólánytól fizetni (PAY), különben mindenki megnézheti, hogyan alakul az verungzó cowgirl-jó (Hohóhó, az az én eszteloni! Larry vera köthözött belém... — CoVboy).

Krod TV Studio: A stúdió berendezéséhez a bejárón aglón kívül további két ajtó, valamint egy útkirand tartozik. Az ajlóknál hiába nyitogathat ("Az egyetlen ajtó, amit kinyithatsz, az az, amelyiken begördöl"). Ittál miután a lány ha megnezzük, kiderül róla, hogy egy londa kék rágon csúszosog és mi mindig szemnek ládáljuk az ottombe nőket (bár mi minden nőt szemünkbe látnunk). A beszélgetés is csak annyi eredményt hoz, hogy a lány érdekli, miben segíthet. Mutassuk meg tehát neki a lőhőszevelényt (SHOW TICKET). Larry érdekli, hogy talál-e valamelyik száma a zevelények a soroláson? Ezt ugyan a lány nem tudja megmondani (széveve valahol a szemlőveglő viszont elmondja lőhős a nyulőszámokat és megkérdezi, hogy a mi zevelőnyünkön melyik számok zevelőnek, illi Jó Dikáljuk be neki ugyanazokat a számokat, amiket ő mondott. A lány csodálkozik, hogy lőhőszevelény van és elzsalad, hogy azonnal szőljön az igazgató úrnak. Addig is kinyitja nekünk a Zöld Szoba ajtaját, hogy ott várakozhassunk és biztos bennünket, hogy nem kell lőmpalázásnak lennünk a tv showban csak pármillió ember fog látni bennünket... A Zöld Szoba szórakoztató hely (egyébként meg véletlenül sem zöld benne semmi) a lőhősön művészek poszterei, modern festmények és nőrőpők (eddigies megnyitva érik). Úljunk le a háttérben lévő padon (SIT) és várjunk. A bal oldali ajtó nuntokra kinyílik, megjelenik egy kissé nőies típusú "lőhős" és kéri, hogy már mindenki csak lőhős vár. Mielőtt bármit véla szólhatnánk még hozzátessz: "Na gyünk már, czipkols, raffia és a sor..." Jézus-máha, hova kerülünk? Mindegy, ezért állunk fel (STAND) és menjünk utána. A stúdió, ahova érkezünk, ugyan nem úgy néz ki, mint az, ahonnan a lőhősorolást szótálk közvettelt — mindenesetre Larry leül, mert a hangosbeszélő szentil 5 másodperc múlva kezdődik az adás. A Bill Bart névre hallgató műsorvezető (lőp) nemcsak be is kordorálja a Randevő Szoriz nevű vellei kedő legújabb adását Hollywood-ból (lőp) és bemutatja a mai adás "egglőnyát": Barbara Bimbo, a kaliforniai Lőhős városából (lőp) Barbara kedvenc szórakoztató a számítógépprogramozás, szokásan turnixok készítése és lőhőséb lőhős szővelek lőhősása... (lőp) Ezután következnek a vellei kedő "egglőnyek" bemutatása — hasonló elmés módon (az egyiknek a hobbijai közé tartozik a tv-operák lőhős lealkothat tv-n nézni). Larry neve hirtelen viszont valami Raguka Sing Song-ot emlégetnek, amit Larry ugyan nehezményez, de a műsorvezető megnyugtató azzal, hogy neki teljesen mindegy, hogy hogyan kell szótálni. Ezután az okos Barbara elkezd lőhősni a vellei kedő elmés kérdéseit (a "you know" kal és "kko"-okat kihagyva még értelme is lehet egy-egy mondatának). Az egyik elgondolkodtató kérdés például — szabad lőhősásban — így hangzik: "Hát ha mondjuk te tudod egy rovar vellei és ha mondjuk én tudok egy vellei lenni, akkor mondjuk milyen rovar lenni tudod és mondjuk milyen vellei lenni tudok én tudok...". (A helyes válasz: "Hornal and cactus"...) — CoVboy). A másik két "egglőny" hasonló egglőhős házasságok elvászolga — ha lőhős a válaszadása sora (a kamera minket mulat) válaszolunk ezt, ami jól esik. Bármilyen — Barbara úgyis bunkónak fog nevezni bennünket és teljesen oda van a másik két fickó válaszával (igen szórakoztató, amit Larry közben megábrán gondol). A kérdészetés végén lőhősön demokrátiuk eredménylőrdetés következik. Barbara kiválasztja a győztest (vagys hogy kell fog elutazni a szótakúra). Talán mondani sem kell, hogy

lévedésből Larry számmal írja a papírra, így tehát mi fogjuk megnyitni vele az utazást (ami olyan persze vadul bírhat nekik) — de hál a szabály az szabály, az első választás árnyas. Ezután Larry ismét kivonul a Zöld Szobába. Nemso hára megjelenik a Zöld ruhás homokvár és átadja nekünk a hajójegyeket. Ülünk la muglis és várakozunk. Nemsokára a jobb oldali ajtó is kinyílik és egy hölgy közi velünk, hogy már mindenütt keresek bennünket. Kövessük tehát a hölgyet is a másik szobába, ahol szintén egy TV-show zajlik — kivételesen az, amire hivatalosak vagyunk a lóttónyeremény miatt. Belépünk után az édeskes sziluszban konferáló műsorvezető közi, hogy most nincs idő a szokásos bevezető cserevégre, forgassuk meg ezt a szerencsétlen kerület. Larry — tudván, hogy Amerika (és Magyarország) összes animált 20 arcától adventúra rajongója neki szűk — kénytelen közelebb lép és megpördül a kerék felé. Húss! — meg is áll a lóttónyeremény. A kaméle jöttünk a legszebb arckifejezéssel kap el bennünket. Egyébként megnyertük az eddigi legnagyobb nyeresémet: lottó történelmében az amerikai pénzügyi rendszer első egymillió dolláros bankjegyet! (Hátrébbre úgy máshol is lehet.) Szóval most már van nő, van pénz — mi kell még? (Magmondjam? — CoVboy) Mielőttünk is ki. (Éa gondolkodhatunk azon is, hogy hol fogunk felváltani egy akkora című bankjegyet...)

Motto Lás: Ez egy zöld butik a lóttó szobának — azonkívül az egyetlen hely, ahol láj tudjuk váltani az egymillió bankjegyet. A putná egy 'Latino Bambino' (vagy inkább Latina Bambina?) átlátszó, aki meglehetősen idegesen körögtetmi kezd az ajtóval az asztalon Szoba elegyede vele (TALK GIRL). Larry előtérbe, hogy mostanság ő elég gazdag. A lány kedvesen érdeklődik, hogy hány hajótársaság van? Áha. Hát akkor az a lány nem a mi kabinkunk — inkább vásároljunk. Nemhisz ruhát nem tudunk venni (ahhoz túl kevés az egymillió), viszont lehet kapni fűddnádírtól látlaron — mindössze 100 500 dollár (+adó) az ára, bár egy kicsit szűkebb lütki így első látásra. Akasszuk le tehát a láthatatlan lévő fogástól (TAKE SWIMSUIT) és fizessünk (PAY) a lánynak (elfogni sajnos nem tudjuk, mert az ajtó nem nyílik, ameddig nem fizetünk). Larry érdeklődik, hogy láj tudják-e váltani a millióit, a lány pedig csodálkozik: persze, hogy láj tudja váltani, de hogy lehet az, hogy mindössze egy ilyen birtárlisan kis című aprópénzt hozunk megunkkal mára? Larry szabaddozik, hogy mindössze egy milliót hord magánál, aztán a lány visszaszámol 893 000 dollárt. Száz dollárookban Larry nem is bírja sokáig a számolást. Inkább elhisz, hogy láj adta vissza és a zsebébe szűtyesz a hallhatos gombóc százdolláros köteget (WAD O'DOUGH). Most már mehetünk vásárolni...

Swaba Drugs: Mi mindentőlre lóttókat árulnak, de csak egyetlen dolog hívja fel Larry figyelmét — egy üveg SF P-50 napolaj. A bal oldali polcon láthatóan van (TAKE SUNSCREEN). Lopta lá se lehet, szóval fizessünk a szótól régesztől eladónak. Vissza természetesen ez sem tud adni a szaszából, viszont lehívja a figyelmünket, hogy nyugodtan adhatunk neki nagy bori avatól. Larry nek a pénz nem számít.

Haly Raams: Ez Hollywood egyik legihletesebb lodrásának hányágó szelvénye — ő talán segíteni tud a hajszatunk (vajon mi baja lehet a hajunknak?). Beszélgetni nem nagyon akar velünk. Épp elég neki, amikor a vendégeivel beszélgeti hajvágás közben — miért beszélgetne velük, amikor nem végje a

A városi leandóink ezzel véget is értek. Mire megszerezük az onklunk-ot, e kikötő mölőkhöz is beáll a Szerencsésdör Itvü öceátháró és beszélhálunk. Ha a kikötő felé azon a helyszínen keresztül megyünk, ahol a kapuajtáiban néhány részeg heverészik, akkor egy barátságos figura leháznál nekünk egy húzást az üvegéből — elegendő csak YES-I válaszolni neki és mindenki megnézheti, hogy milyen halálával van Larry-ve a dolog (valamint megtudja, hogy ez KGB- vagy Nonookoe-ügynök volt a).

Még egy polce maradunk a városnár azon a helyszínen, ahol a lóttókarcolók állnak, a távolban 1-2 pixelnyi alakok mozognak. LOOK GIRL parancsra 1 plusz pontot kasszírozhatunk — dícséretképpen, hogy ilyen látványágból is észrevessük, hogy nő. A stúdióól jobbra lévő helyszínen, ugyan csak egy lakertés és egy személtelés van, de ott is érdemes megállni egy polce. A lakertésen van egy lyuk, amelybe belepillantva (LOOK HOLE) 1 pontért észimesszük, hogy 'a kereső átlátszóan világos éppén POLICE QUEST-re játszanak. Milyen jó is lenne köztük lenni!' A személtelés és a fel köztük szintén érdemes megállni egy másodperc — máris könnyebben láthatjuk az utunkat.

A mólóán a Szerencsésdör egyik matrőre és néhány matrő megfigyelésről irányítja a utasokat. Mutassuk fel neki (nem a állálnak — a matrőznek) a jegyünket és az utóvetünket (SHOW TICKET). (Ha utóvet nélkül jönnénk, a hajó m lá hagyna bennünket.) A matrő bosszankodik egy sort, hogy megint egy ingyenes jeggyel utazó érkezett, aztán elmeséli, hogy a kabinkunk az F ledőlférőn lesz (ez a legalsó), leghálul nyugszorú lehetőség, hogy halljuk a dícsal motorok 'halk' duruzsolását. Hát akkor mehetünk is láj a hajóra. Indulás előtt még a nyakunkba dobálnak egy csomó szorpotent — ez láj Larry ellőgyje Los Angeles!

Hajó

Mi is van jónéhány helyszínen, kezdettőlre a kabinkunk előtt áldogálunk. A hajón nagy szorpoté lesz az időtöltésnek; ha a kabinkunkban tot vízi után nem a napotóba megyünk, hanem bármelyik más helyszínen, akkor elbukuk a játékok. Majd mondját lájderül, hogy miért.

Kabin: Larry kabinja meglehetősen nékülőlő a luxust, mindössze egy ágy, egy éjlesztékény és egy szekrény van benne. Egyelőre érdekes az éjli szekrény megvizsgálva (LOOK NIGHTSTAND) egy táj gyümölcsöt találunk, rajta az üzenettel 'Don Voyage, Larry Mrs. Bimbo'. Ki a szász lehet az a Mrs. Bimbo? Mindenesetre vegyük magunkhoz a gyümölcsöt (TAKE FRUIT). Ha látvóztál akamánk a kabinból, a program rögtön meg is káidezi, hogy meg som nézzük, ki van a szomszéd kabinban? Szóval menjünk csak láj megunk láj (OPEN DOOR). Ayzalost! A szomszéd kabin ágyán szórnyú telenség üldögél — Bachelorette Barbara anyjól Teljesen szerelmes lett belénk, amikor megládt bennünket a tv-ben, elopta a lánya hajójegyet és ezonnal ide sietett. Rögtön láta, hogy mi leszünk a leppengébb dolog az életében (alkertív persze a kedves lejáról, nyugodjon békében). Bármikor unothoznánk az utazás alatt, jöjünk csak láj hozzá és a derék Momma majd otbusszal bennünket... Az előadás végén lányos mosolyt próbál magára erőltetni (nem sikerül). Ha megnézzük, akkor Larry közi, hogy ő ugyan mindon nőt szerinek talál — de az esetben mégis kivétel lesz. A Momma-nak vannak egyébként további hátrányos tulajdonságai is: menjünk csak közelebb hozzá, mindjárt meglájkul! Menjünk inkább ki a kabinjából, vissza a ledőlférőre, majd vissza ismét a kabinunkba. Most láj fogunk öhmüi szőznádírtába (CHANGE SUIT) — persze előbb álljunk be a szekrény mögé, mert Larry szegénylőds. Menjünk láj

hajukal? Szóval ülünk csak láj a szekré (SIT). Rögtön egy tükör nyírt az onklunk alá, hogy emlékeztessünk rá, milyenek is voltunk — mire elkészül a makrobiotikus hajhullámosztással, ugyem logunk magunkra ismetni! Aztán mekfog... Raadásul még kommentálja is, mi csinál... (Közben Larry-ben küldőléa képzetek jönnnek meg az új lejáról, tengerparti nudista tohangalástól az új szerelmétől — végül egy Brutus nevű fekete kutyról, aki már megint.) Na már keszen lá volnánk! Egy pillantás a tükörbe: óóóóóóóó! Micsoda változás! 'Mondja, most fannem lárszik, hogy engem a makrobiotikus szőznádírtól kezdte! — nnn a lodráz 'Az érákál!' Larry lárt, mint a kóvins és láj lártólünk is láj egyébként csak azért kellett bejőnnünk, hogy kinyíljon a hangszertől.

Ya Olda Ethno-Musicology Shoppe: Ez a bolt mindaddig zárva tart, amíg meg nem szerezük a hajójegyet, az uszógótyát, az údtól és a napolaját, valamint meg nem nyálalkozunk. Ité ezek után odamegyünk, akkor a boltot végte nyitva ládljuk. Elméletileg ezobuk hangszereket árulnak láj, bár Larry csodálkozik rajta, hogy melyik etnikus szubkultúra használhat elektromos erősítőket és dobfol szereléseket. Mindenesetre meggyőződünk szőba az eladó val — aki természetesen nő (TALK GIRL). Larry — ki tudja már hanyadszor — előadja, hogy ő Larry, Larry Laffer, mire a lány spanyol (és spanyolosodó angol) nyelven választol valamint úgy lesz, mintha látszart volna valahonnan bennünket. Nahát, több sem kell Larry nek. Rögtön esztől jut, hogy a gimnáziumban volt néhány spanyolorosi — láj az ideje, hogy leporolja a 'nyelvstudás sara' rálódott pisztolt és látszartá egy kicsit. Először is megpróbálja érzékelteni a lányt, hogy milyen láleletelmű láj néz ki (há! látszartá ául szinkronizálják angokra). 'A hálk a lálna meilve emilvutvára!' Huuuuuuuu! Hál meggy ez! A lány arca felderül (de láj lá beszélünk spanyollal) és már választol is 'igen, de hálódó lá és lá egy chihuahua vagy'. Ájjaj beszélme egy dolog, de megérteti az egy másik! Larry nem ér egy kukkol sem, de az abszolút nem zavartatja a lány belőlőzásárak folytatásában. 'A golyóstollam hosszú, kemény és sárga.' (Híhíhí, Larry kinezi? — CoVboy). Szoriny szőrdórat zúdul ránk, amiből — legálábbis számunkra — láderül, hogy ezek az iszonyú áulit létségek volótólunk lákos pórszavak voltak, a lány Di Nonookoe ügynőke és nála van egy mikrofón az USA leglákosabbi vállalkozásának, a szuperkonduktorak kitalálási eredményeiről. A mikrofilmet egy ősi perul onklunk-ba tejtette, amit most odaad Larry-nak, hogy látszart lá Dr. Nonookoe hez. Felhívja meg a figyelmét arra lá, hogy a dolog nagyon érdekli a szoriny lákoszolgálatot és nem lesz nyuglunk az ügynököktől. Larry persze egy arva kukkol sem ér az egészről — mindenesetre meglához veszt a szoriny kinezi láj zmeszszármot és lávok. Egy kissé ládóla intermezzo követezik: az utcasarkon már ott áll egy gyanús kinezi autó, mellette pedig egy szintén gyanús kinezi fűkő. Az újdonsült onklunk tulajdonos boldogan lávok lá jobbra, a gyanús figura pedig rögtön a nyomába lá szegődik (letűnés nélkül, piszre). Szóval Larry jobbra el — aztán Larry balról be! Azaz ez máj nem lá Larry, hanem az az ügynök, akivel a spanyol lány összekevert bennünket. Kérdőre lá vonja az ügynököt, hogy mi keres már megint lá — az ügynök meg a lányt, hogy miért nem mondja a lákos pórszavakat. Végül lákerül lástúnk, hogy baj van a lány élettől Dr. Nonookoe lá, hogy lájda láj azonnal az ügynököktől: a lákő pedig szemmel lárt bennünket, amíg lá nem csaphatnak. Nagyszerű: most már két ügynökcsapat kerget bennünket. De legálább végéa visszakaptuk a vezetést.

▼ Hmmmmmmmm... (sóhaj)



a Momma szőbájába — ha májink van, akkor most ottm lájához és szabadon kufathatunk a holmijai közt. Csak imádkozunk, hogy vissza ne tőjen közben. Az éjlesztékényét kinyitva (OPEN NIGHTSTAND), meglájkuk a varfókészletet, amit magunkhoz veszünk (TAKE KIT). Aztán túnjunk el imren gyorsan, mielő lá Momma visszaléne...

Larry kabinjába még vissza kell lennünk egyszer, miután a napozóból visszajönünk, csereélünk tamtá ruhát a szekrény mögött, mert a többi helyszínen csak ruhában lehetünk. Fontos, hogy soha ne veszítsük el a ruhát, az időnként és a SEWING KIT megszerzése után azonnal a napozóba menjünk — különben Larry kabinjába foglózolebb belépve, a program közli, hogy lesznek az órák és a Larry automatikusan lefektetik az ágyára. Ekkor éppen kinyílik a szomszédos kabin ajtaja és az ajtóban megjelenik a vágytól lefáradt, hiányos ruházatú Momma...

Napozó: Mutatn úszógatyát! Kiúszunk, menjünk le a lófedélzetre jobb hátsó iászen lévő napozóba. Amikor kiéptünk a napra, azonnal menjünk be a napozóba a napotajjal (USE SUNSCREEN), különben Larry szennő fog égni. Néhány figura napozik a nyugágyakban, az egyik pedig a medencében süti magát. Többébből ügylt sem vehetünk, szöveti lerakás el lehátb mlt is a szabadon álló napágyon (SIT). Most égtünk volna el, viszont a program közli, hogy jó étel volt bekenni magunkat a napotajjal. Nemaokára egy csodálatos szöke jelenéség rászálba a megfelelő lestrészre a napozóba, megáll melletünk és kiöb a szövet csokélyságunknak. A lényeg, hogy csakis olyan létrre vágyik, mint mi és ugyan menjünk már el vele... (Soaa bízz egy szökeében! Különösen, ha laetett...) — **ColVboy** Mutatn kimentettük az állást, leállhatunk és elmehetünk utána megnézni, hogy mit tud nyújtani. A hely ismerése lesz az lntuból és egészen különleges anyaghoz lesz szerencsénk (az utána követezőköt már nem is beszélve...). (Na ugya! En megmondta... — **ColVboy**) Mutatn a lány kiamtán a fedélzetről, álljunk le és gyalogoljunk bele a medencébe. Míheyt beoloptyanunk, azonnal kezdünk úszni (SWIM), különben Larry megfúja! Úszunk be kb. a medence közepére és bukjunk le a víz alá (DIVE). Ha jó helyen voltunk, Larry egy nagy fejessét öntünk a habokba. A medence elján egy bikini lőszre hayer, úszunk le hozzá, vegyük le (TAKE BIKINI TOP), majd gyorsan vissza a felszínre. Kocmeregjünk ki a létrához és mászunk ki rajta a parta (CLIMB LADDER). Ezen a helyszínen már nincs több dolgunk, mehetünk vissza a kabinunkba visszaöblözni. Közben meg buzzon imádkozhatunk, hogy még ne legyen este, mire visszakeresztünk.

Larry órákig lasson távolodik a hajótól — de vajon merre tart? Ki tudja... Mindenestse néhány órákészülettel kiálltunkunk, mert most hosszú mozi következik az utazásból és — mivel Larry automatikusan logi lovékanyakadni — öközben azánka vezérlő lészekkel élünk. Mindenekelőtt kerjük be magunk magunkat a napotajjal (USE SUNSCREEN), mert Larry ismét csak szennő fog égni, legyük le a Jimmy Model parókát/mosdóröngyöt (USE WIG), mert Larry-nek foltot az agyára a napról; dobjuk el a sponstos szendvicset (THROW DIP), mán a hősöbön megromlik és he Larry elfogyasztja, kisá a log zöldölni lőe. Nna. Hogy lepi az idő, ha az ember jól ézi magát! Jón ké! dicseret, hogy bekentük magunkat a napotajjal és letentük a parókát a nap elján, ezian Larry kcsil megcsomozdik és elnyel a 32 gallon szódát. Nemaokára pizál jutnak szöke, mert megéhezett egy csöppet, most enné meg a sponstos szendvicset, ha nem dobjuk volna el — így viszont horgászlesterelési készit a Momma van öközszökeéből és rövidesen teljes egy darab nyel halból álló kőcsöt legyaszi. Nemaokára egy nagy viharban összerötk a csónak, de lőhőünk szerencsésen belekapaszkodik a legnagyobb lőneszárba és parta velődik egy ismeretlen szigeten.

Sziget

Tangerpart A longerparton heverészve namsokára lőhőnk egy figura, ekt valószínűleg segít majd a magáshozlón Larry-n. lőa persze néhány küő homokot rugdál a lejára — így lőhőünk könnyen autódobálé módon lőndelkőzti magát (de jó is egy ilyen polőszter ruhát), innen három irányba mehetünk.

- ha balra megyünk, egy nudista strandre érkeztünk. A legközelebbi sziklán egy gyönyörű nő hayer. Eva-boszimben és érdeklődik, hogy nem öltöztünk e egy kicsit túl erre a helyre. Tovább beszélgetve, elmondja, hogy imádja a ruhás férfiakat és egyébként is miért nem megyünk el hozzá, szöke! — ezt a szöveget már hallottuk egyszer a szökeiről a hajón (ugyanne az is hangot kerülül, ugyanazzel az elndmnyel). Szóval egyelőre nem az a jó lány szá munkia. Viszont ha már menünk egy kőn a dzsungelben és visszakeresztünk a longerparta, jőjünk át lőe a lány addigja olínség, viszont m lőlety a földőru háljának az első lőszöt. Entő szükségünk lesz, ezt vegyük majd magunkhoz (TAKE BIKINI).

- ha jobbra megyünk, akkor a strand folytatására érünk, ahol két nagyszerű „dícszórt” KGB-ügynök várja, hogy — mihelyt megjelenünk — azonnal lekapcsolhasson bennünket és elvigyan egy barátságos helyre, ahol mőke dolgokat szöke a hozzák hasonló kaplálata dícszókkal csatolni... A kijáás úja a szökeből egyébként on vezet, csak előtte egy kőszé el kell maszkóznunk magunkat.

Mivel Larry a longerbe már nem kíván visszamenni, a jó út kívánszása egyeséshes is.

Dzsungel: Ezt a helyszínt vizsgálva bizonyára mindenkiben kétásegek merülnek fel. Al Lowe és a programot készítők gárdájának elméleti állapottól lőlető on. Amit is Larry művel, az küőn szám (bár néhány poén a Top Secret ből már ismerősekné lőttik). Főhőünk ugyan megállól mozog, viszont itt is van egy lővethető tárgy: amikor Larry először jön be jobbról, a pálmák mellett bírók nál vegyük le a vréget (TAKE FLOWER). Mutatn Larry végigjársza a shawl, végre egy kijáratot talál, ami egy áttérőre vezet.

Értárem: A bejáratnál a lőpincér álldogál, beszélgetszünk vele egy kicsit. Larry érdeklődik, hogy ehéne-e valamit, de mivel a lőpincér nem lőlője a Larry (Larry Laffer) nevű a listán, arra kér, hogy álljunk le a szöke (SIT) és várakozzunk, lőhát valaki nem jön el az asztal foglaltól listájáról. Nemaokára bevonulnak a párok is szép sorbón (meg jó hosszán), a pincér mindégylet leülte, jó szórakozást kíván — hát persze, hogy előtt mindögyik! De ha náni onnyit vérekeztünk, akkor kihozat nekünk a konyhából egy kemplingszak. Nem kell leülni hozzá és különösen nem kell onni az ötleből, amit elénk raklák! Menjünk inkább a bal oldalon lévő szedészakhoz és vegyük magunkhoz a kést (TAKE KNIFE), ami ugyan búdik a szöke, de az ne zavartson senkét. Mehetünk vissza a dzsungelbe, a következő helyszínrre. Amikor másodszor járjuk végig a dzsungelből nyíló helyszínekre, akkor itt már nem lesz semmi dolgunk, azonnal vissza is lőrdulhatunk innen.

Vendégszoba: It namsokára megjelentek a szökealány, aki azért van, hogy a kedves vendég MINDEN kívánságát lőhesítse, meg egyébként is bukk a „Amorconco hírlóké”. Hogy a helyes mederbe lőerje a gondolatainkat, még azt is megmondja, hogy meg szűz. (Ja, persze! En mag lőke vagyok... — **ColVboy**) Nyilvánvaló, hogy mindenkinek egy nagybetűs angol szöjű eszöbe kívánságképpen — persze, hogy meg lőlet, csak az a probléma, hogy az akció közepén beszáll a szökeba a lány bátyja is, aki kommandós és abszolút nem szöke, ha a kedves hugi Americano-hírlókkal gyűrt a lőpedőt. Ja, gőppisztoy is van nála...

Váruk meg lőhát, amíg a lány olínség. A mosdóban egy lőlban a szökeas szőfődal szappanokat találjuk; vegyük magunkhoz az egész tálat (TAKE SOAP). Az ágy mellett álló öblőszekényen egy dobos gyűlt lőlajának. Ez is jön volánk (TAKE MATCH), mi pedig most mehetünk a következő helyszínrre, a lődrészhez.

Amikor másodszor jővünk ide, át fogunk öltözni bikinibe (WEAR BIKINI). Természetesen előbb el kell bújni hátul, mert Larry még mindig szögyvölös.

Bár a hajó második lőrnyának a lőetjen egy nígliclub találászó Teli van emberrel, csak a búrpufl előtt van egy úras szék. A pufl végén egy szendvicstál van, lőll sponstos szendvicssel, vegyük egyet belőlük (TAKE DIP). Ah az, lődhetet a búrpuflhoz és rőndelhet egy kál (ORDER DRINK). A mixer meg is lőgja kőnát a ház specialitásával (sok annadással körtve, természetesen). Volt már egy plajátlógató ember a kikőlőben — ez a másik is ugyanannak a szavazózték az alkalmasztja...

Fodrász: Természetesen egy igazi luxushajóról nem hiányozhat a lődi lőszűz lőet sein. A lőfedélzeten van balra, itt sem nagyon tudunk a borbélyfél csövegőni, aki egyébként épp a helyiség lőmosásával van elfoglaltva. Álljunk lőhát bele a szökebe egy kis lőzonigőztás lőeményében. Jón is a lődi lősz és a legőjabb típusú Jimmy Model parókát lőgztó a lőjünkön, ami a milliómosok vágyálma mostanság (egyébként ezzel mosott lől az imént). Mindössze 10 000 dollár az ára — persze csak nekünk! Larry kőszé időtának tartja a "new look"-ot és lőváozás előtt lől a szedi a lejéről a bofordos parókát.

A kapitány kőlkje: Fent van az első lőrny lőetjen. A kapitány a hajó kormányzásával van elfoglaltva, nem ér lől lőánk lőgyőni (ha lőetgyöl, ki is rőg innen), lő megint nem lől sok vesztőgetőni időnk van, gyorsan kell cselekedni a lőlkőnek ugyanis két ajtaja van és ha lő sokáig álmódozunk, akkor e másik ajtóban megjelenik egy KGB-ügynök és megpróbál lőlőni bennünket. Talán a "cőbalbálós" nevű tárgyól nem jősebe vizsgázott az ügynök lőenfolyamon (csak azért engedték lőt, mell megállta a lőveszt) — helyettünk ugyanis a kapitányt lőgja elölőni a bofordje és a hajó lőgőtn záronya is lőt.

A kapitány mögött: egy nagy konzol áll, amelyen hatalmas kék kar lőlálhó — ez engedli a vezérlő oszón a menőcsőnek. Kapcsoljuk le a kar (PRESS SWITCH) és gyorsan lőjünk el a kabinból.

Menőcsőnek: A bárhoz lőfőle vezető lépcsőből juthatunk ki hozzá. Mutatn a kapitányt lőengedték a kár, menjünk ki ide, álljunk a menőcsőnek mellett lőszhez és ugorjunk bele a csőnekbe (JUMP). Mutatn lővid repülés után Larry megérkezett, a hajó menőcsőnekkel villámgyorsan lőelészchednek a vízre.

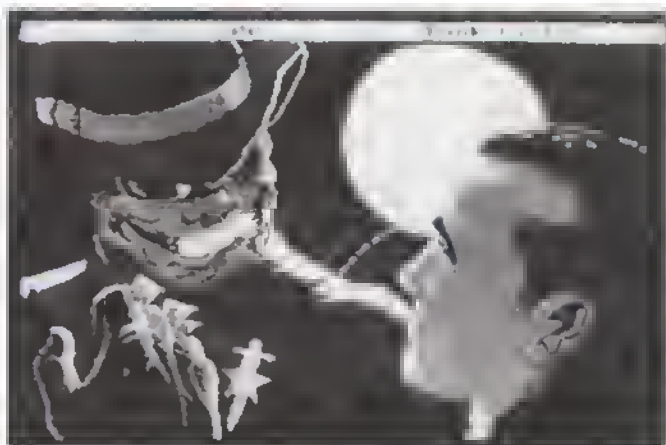
Most lőjünk ki a bikinil a szappanokkal, ott, ahol domborodnia kell egy bikininek (PUT SOAPS IN BIKINI TOP). Most akkor mőködőnk lőlőhohohohuhuh! Larry egyre jobban néz ki. Méhérejtünk.

Fodrász: Hát persze, hogy a dzsungel közepén is van egy lődrész szalon! A teendő ismét a szökeas. Álljunk le a szökebe. Ez most meglni egy lőfősen új stílus próbát ki rajtuk: egy edg Orydől kőn a lőajunkia. lőhál Nincsak jó dolgok, hanem gyorsan lőt — de mien nevez szökeznék e lődrész bennünk ket? Mindjárt kiderül. Larry-nek gyönyörű szöke lőuzuhelaga nő! Mehetünk ki és a dzsungel után megint a longerparta lőykedünk ki. Vegyük le a lány bikiniének első lőszét és menjünk meg egy kőrt a dzsungelben.

Amikor másodszor érkeztünk a lődrészhez, kőrdőlesen nem lőaj, hanem kozmetikai munkálalok következtnek e végleges szőkeletés nevű eljárás. Bizonyára nem túl lőrdalmas, amikor az összes szőn lőetjük az ember lőalát — csak azt tudnánk, hogy akkor miért mászott lől Larry a plőtonia?...

Mutatn szökeák vagyunk, szappanokkal kőrdőzö bikinil viselünk és legyan-tázak bennünket, kocmeregjünk vissza a longerparta és most már át tudunk jutni a jobb oldal helyszínrre lesben álló KGB-ügynökökhöz, sőt még náliány kedves beszélőst is utánunk weszternek (Ha nincs kőrdma a bikinil vagy nem gyantázástunk, akkor ottapnak bennünket azt, hogy lőyan lapos/szökeas nőnek Öroszországban a helye).

▽ Elkaptak a KGB (Kis Gatto Bandje)



Az ügynökök után Larry egy hegyi ősvérme kapaszkodik lől. Mindenki azt hűné, hogy a Sierra-játékokban már megszokott időtá arcade-i báz következik és lőesés nélkül kell végigvinni Larry-t. Entől most szöke enca; lőeséskor megvárhatjuk Larry-t a gumisembert, sőt, még plusz pontokat is kapunk a lőetőnyásástól. Manjünk csak végig az ősvérnyon. Amikor Larry elhűnk az utolsó kanyartán, megáll egy porció, hogy kifőja magát a nagy hógymászásban. Itt az idő! Csereéljük vissza a ruhánkat (CHANGE SUIT), különben elkap bennünket a lőepőlőet őrtő két katonal lőndőr (nem szökeak ugyanis, ha női lőrdőhűt viselő lőrták szedőgdőlnek a lőetér környékén). Mlőst beöltödné a lőepőlőet képe, még egy kedves meglopó szöveglet is olvashatunk "Csak nem kőrdetel, hogy megtárlhatod a plusz-pontjaidat?" — aztán levonódnak a "lőesésökért" járó pontok is.

Kingdoms of England

Meglehetősen sok ember képzeletében úgy él ez a program, mint a nagysikerű **DEFENDER OF THE CROWN** folytatása vagy 2. létsze — pedig mindössze annyi összefüggés van a két játék között, hogy annak az alapötletét és a témáját egy az egyben onnan lopták a program készítői. A loptott programok általában azért kellemesek a játékosok táborának, mert a készítőik általában mindig nagyon igyekeznek, hogy mindegyikben letelepítsék azt a játékot, ahonnan az ötletet vették. Itt ez ebben az esetben kevésbé sikerült.

A játék Angliában játszódik, valamikor a középkorban, a XV. század elején (bár akkor már kezdett világosodni kassá) I. Richárd király 1485-ben éppen azon mesorolódik, hogy uralkodóvá hajtja az országot. A címkézés és a copyright-dumák után a képernyő felső sávjában beállítjuk, hogy az ország területének hány százalékát kell elfoglalni a végső győzelemhez, a minimum 50%, de ha ezt a konkurrencia közül előbb én elvelem, akkor természetesen ő lesz a győztes — és ezzel Anglia királya. Ezután a zászlót kell kiválasztanunk, amely a mi területünket fogja jelölni, meg kell adnunk a királyságunk nevét és a DONE választása után már kezdődik is a játék. A játékok egyszerre max 4 játékos játszhatják (ezenkívül még kezdő irányítógépet), a nem a gép által irányított játékosok számát az határozza meg, hogy hány új nevet edünk meg.

A játékleírás nem túl bonyolult. A képernyő nagy részét az ország aktuális részének nagyított képe foglalja el, amelyen zászlók jelzik a tartományok tulajdonosait illetve törvények a várakat (ha valamelyik tartományban a zászló, az a törvény, akkor nyilvánvalóan még nem használtuk senki). Ha valamelyik tartományba vonul át, akkor kis zászlóvivő emberkék jelzik őket a két tartomány határán. A nagyított kép előtt látható a dátum és hogy az adott évben éppen hanyadik héttel tartunk. A képernyő jobb alsó sarkában találjuk Anglia kicsinyített térképét a megyékkel, a 6 főúr területét különböző színek jelzik (a szövetszűkél még nem foglalta el senki). Az egészről ide kattelve tudjuk a kinagyított részt és kívánt helyre mozgatni. A térkép felett látható annak a főúrának a zászlaja, akinek a lépés sora van. A zászló alatt a főúr neve, hány százalékkal foglalta el eddig az országnak és a készpénzének a mennyisége. Ha egy körben már nem akarunk (vagy nem tudunk) további parancsokat kiadni a seregeinknek, akkor a DONE választásával játszódunk le az események.

Az irányítás tulajdonképpen a kinagyított képen zajlik. Ha egy tartományt a bal gombbal clickelünk, akkor az első részben megjelenik a tartományhoz tartozó információk.

A NAME jelzi a tartomány nevét.

A SILVER mutatja, hogy a tartomány mennyit adózik haviad. A legzsebbebbak a déli részen lévő kis tartományok.

A TERRAIN tartalmazza a tartomány földrajzi adottságait (LOWLANDS: sík; ROLLING HILLS: dombok; MOUNTAINS: hegyes).

A MOVEMENT PT. USAGE az előbbi adottságból következik és azt jelzi, hogy hány mozgáspont szükséges ahhoz, hogy megtámadhassuk a tartományt vagy ide léphessünk (ha a szükségesnél kevessebbel akarunk ide lépni, akkor a felső sorban ILLEGAL MOVEMENT felirat jelenik meg).

Az OWNER felirat után látható, hogy kihez tartozik a tartomány (NONE esetén még senki sem foglalta el).

Ha a tartományban van sereg, akkor alul 1-4 zászlótartó figura jelzi, hogy hány darab. A 4 zászlós emberkétől sem kell féltelnünk megijednünk, mert egy 'sereg' alhat egy emberből is. Ha egy saját tartományra clickelünk bal billentyűvel, akkor a jobb oldalon nem a zászlótartó jelennek meg, hanem a tartományban lehetséges 4 hadsereg (helyőrség + 3 sereg) létszámát fogjuk külön-külön megkapni. A sereg létszáma a különböző csapatrészek összeállítását tartalmazza.

A seregeinkre parancsokat a tartományunkra történő jobb click után adhatunk ki. Ezután a következő opciók közül választhatunk.

ENTER TOWN: ez az opció mindig megjelenik, de az ebből nyíló menü pontjai általában csak olyan tartományban választhatók, ahol valamilyen vár is áll (minden opcióból az EXIT választásával léphetünk ki):

HIRE MEN: zsoldosok fogadása. Először ki kell választanunk, hogy melyik hadsereget akarjuk növelni, aztán vásárolhatunk gyalogosokat (SOLDIERS, 2 ezüst/db), aszmarisjásokat (CROSSBOWMEN, 3 ezüst/db), lőszereket (ARCHERS, 5 ezüst/db), lovagokat (KNIGHTS, 10 ezüst/db) és földterítőket (RANGERS, 25 ezüst/db). Természetesen minél drágább valamelyik fegyver, annál jobb lesz a harcban, de az is nagyzerőn beválik a D.O.C.-ban is alkalmazható módszer, a gyalogosok nagy tömegű bevetése. A földterítők használata, abban rejlik, hogy ha vannak, akkor az egyébként üres tartományok elfoglalásakor nem lesznek veszteségeink (egyébként mindig van). A vásárló sereg létszámából kivonni nem tudunk — a bal gombra egyet, a jobbra tizet növeljük azt a csapatrészt, amire clickelünk. Természetesen csak annyi embert vehetünk, amennyi készpénzünk van azután.

PURCHASE CATAPULTS: ez csak 'omron' jelenik meg. Katapultokat vásárolhatunk, amelyek ugyan jól jönnek ostromnál és esetekben is, viszont jobban megéri inkább 25 gyalogost venni helyettük — egy katapult áre egyenlő 20 ezüst.

BUILD/IMPROVE STRUCTURE: vár építése/erősítése. Ez a pont csak a játék első körében jelenik meg a tartományoknál (ott is, ahol még nincs vár). Max 200 pont erősségű várat hozhatunk létre, egy pont erősítés 5 ezüstbe kerül. Egy erős vár (és azazal együtt a tartomány) jóval kisebb védősereg is meg tud védeni a támadók ellen — a tartományokat pedig nemesek elfoglalni kell, hanem meg is védeni a többiek ellen!

JOIN ARMIES: a tartományban lévő két sereg egyesítése (persze csak akkor, ha van két sereg a tartományban). Bal clickkel ki kell választanunk a két sereget, amely egyesül. Egyébként ha ugyanazt a tartományt két (vagy több) sereggel támadjuk meg egyszerre, akkor erre nem lesz szükség — a két sereg automatikusan egyesül.

SPLIT ARMIES: az előbbi ellentéte, hadsereg felosztása több részre. Először ki kell választani az osztandó hadsereget, majd elosztandókat, majd a listában egy semleges helyre clickelni (oda, ahol egyébként a többi sereg lenne), majd elosztandókat, hogy melyik csapatrészből hány embert akarunk az új seregbe beosztani. A játék elején nem a 3-4 fő csapatokra osztódni a seregeinket, hogy amíg a szabad táblás folyik a semleges tartományokban, minél többet meg tudunk kikaparni (edőzzanak csak szépen nekünk!).

MV ARMY: Hadsereg mozgatása. A megfelelő hadsereg nevére clickelve (persze az a zászlóval), megjelenik a sereg infója: a neve, a létszáma (MEN), a katapultok száma (CATAPULTS), mozgáspontjainak a száma (MOVEMENT POINTS, minden körben 5 ponttal kezdnek a seregek), a jelenlegi helye és hogy mozgatható-e (MOVEABLE) vagy már éppen támad egy tartományt (INVADED). Ha már támadunk támadási parancsot valamelyik seregnek, akkor azt most már nem lehet megváltoztatni (majd akkor érdeklődik a zászlóknak komolyosságáról, amikor DONE után beletűzünk az ellenségbe). A kinagyított térképen egy zászlóvivő emberke jelzi a mozgató hadsereget és aha a tartományra kell clickelnünk, ahová át akarjuk mozgatni (ez természetesen csak szövetséges tartomány lehet).

Ha az saját tartomány, akkor azonnal eltűnik benne (onnan viszont még mindig tovább mozgatható, ha maradt még mozgáspontja), ha viszont ellenséges vagy semleges, akkor megáll a határon és csak DONE után fog támadni.

Miután kiadtuk az összes támadási parancsot, clickelünk jobb gombbal a DONE-ra és a seregek bevonulnak a célpontokra. Ha ellenséget látunk, akkor előbb egy teljesen felesleges kérdést kapunk, hogy tényleg támadjunk-e (ENGAGE IN BATTLE) vagy megszálltunk a támadást és hazatérjünk (ABORT ATTACK, RETURN HOME). A kérdésnek ugyan lett volna értelme, ha harc közben lehet választani — de így semmi. Ha támadunk, akkor megjelenik a tudósítás a harcokról.

Felül látható a támadó (ATTACKER) és a védő (DEFENDER) zászlaja, közöttük pedig az időjárásjelzés, aminek ugyan közele semmi köze a harc kimeneteléhez, de miért ne legyen ott? A két oszlopban láthatjuk leíróját a szombati csapattesteket, összeállítását a létszámokról (TOTAL MEN) és a sereg teljes erejéről (TOTAL FPTS). Egy gyalogos például 1, egy aszmarisjás 2, egy lovag pedig 4 pontot jelent a teljes erőben. Ha a védőknek volt várak, akkor annak az ereje jobb oldalon látható. A bal gomb nyomkodásával játszhatunk le a csatát. Amikor valamelyik fél összes embere elfogyott, a csata véget ér és a piros színű sor táblázata látszik, hogy ki győzött. Aztán folytatódik tovább a többi csata. Először mindig az állunk irányított játékos(ok) lépnek és csak aztán a többiek.

A következő stratégia egyébként roppant egyszerű: a játék elején egyeztetünk minél több tartományt megkaparni, hogy minél gyorsabban minél nagyobb legyen a havi jövedelmünk és — amíg lehet — építsünk 1-2 várat a gazdagabb tartományokba, az edőkből befolyt pénzen mindig vásároljunk újabb seregeket vagy erősítsük a várakat, kerüljük a képtelen háborút: vagy már kezdetben úgy foglalkozunk földet, hogy a hátunk védve legyen, vagy ha ez nem jött össze, a hátunkban lévő ellenséget minél előbb itassuk ki teljesen, mire már csak 2-3 küzdő marad a porondon, célszerűbb összpontosítani az erőket és minél rövidebb frontot tartani.

Amikor valamelyik játékos elfoglalt annyit területet az országból, amennyit a játék elején megszabtunk, a játék véget ér: ő lesz Anglia királya. Megszólalnak a harsonák, boglyalog a győztes figura és megkoronázzák. Nagyzerő Ennyi. Ezenkívül még van egy arcade-rész is a játékban: a program néha fogja magát és házasversenyt tart. Ennek eredménye ugyan semmi hatása nincs a játék kimenetelére, de biztos látszik a programról, hogy a D.O.C.-ban is voltak ügyességi részek, hát ők is összehozták egyet. A feladat roppant bonyolult: el kell találni a célkiből, amit egyre messzebb visznek. Az egészről mozgathatjuk az írat, a jobb oldali gombokkal pedig az erőt szabályozzuk. A bal oldalon látható sárga nyíl mutatja a szélirányt. A nyílat a 'SPACE' megnyomásával lökhetjük ki. Minden lövéságra némi időnk, a körök végén pedig összevesszük a pontszámunkat. Arra a program azonban nagyon vigyáz, hogy a végén ne hogy vélednél is mi nyerjünk...

Nál ez volt volna a KINGDOMS OF ENGLAND leírása. Összintén szőve, nem vagyunk elágyva a játékokról lehet, hogy rövid ideig jó szórakozást nyújt a stratégiai játékok kedvelőinek, de csak nekik. AKI grafika, zenét és akció vár az Amigajátékot az inkább be se tesse — még akkor se, ha egyébként a D.O.C. vagy a JOAN OF ARC (ezzel neked). Ugyan sokan keresnek a hirdetőhöz közeli azt a játékot 64-re, de erről a verzióról nem tudunk má mondanit, mivel nem látnuk. Úgy látszik, még mindig is vagyunk maradva a kortól.



△ A D.O.C. után szabadon...

A D.O.C. után szabadon... A nagyított kép előtt látható a dátum és hogy az adott évben éppen hanyadik héttel tartunk. A képernyő jobb alsó sarkában találjuk Anglia kicsinyített térképét a megyékkel, a 6 főúr területét különböző színek jelzik (a szövetszűkél még nem foglalta el senki). Az egészről ide kattelve tudjuk a kinagyított részt és kívánt helyre mozgatni. A térkép felett látható annak a főúrának a zászlaja, akinek a lépés sora van. A zászló alatt a főúr neve, hány százalékkal foglalta el eddig az országnak és a készpénzének a mennyisége. Ha egy körben már nem akarunk (vagy nem tudunk) további parancsokat kiadni a seregeinknek, akkor a DONE választásával játszódunk le az események.

Az irányítás tulajdonképpen a kinagyított képen zajlik. Ha egy tartományt a bal gombbal clickelünk, akkor az első részben megjelenik a tartományhoz tartozó információk.

A NAME jelzi a tartomány nevét.

A SILVER mutatja, hogy a tartomány mennyit adózik haviad. A legzsebbebbak a déli részen lévő kis tartományok.

A TERRAIN tartalmazza a tartomány földrajzi adottságait (LOWLANDS: sík; ROLLING HILLS: dombok; MOUNTAINS: hegyes).

A MOVEMENT PT. USAGE az előbbi adottságból következik és azt jelzi, hogy hány mozgáspont szükséges ahhoz, hogy megtámadhassuk a tartományt vagy ide léphessünk (ha a szükségesnél kevessebbel akarunk ide lépni, akkor a felső sorban ILLEGAL MOVEMENT felirat jelenik meg).

Az OWNER felirat után látható, hogy kihez tartozik a tartomány (NONE esetén még senki sem foglalta el).

Ha a tartományban van sereg, akkor alul 1-4 zászlótartó figura jelzi, hogy hány darab. A 4 zászlós emberkétől sem kell féltelnünk megijednünk, mert egy 'sereg' alhat egy emberből is. Ha egy saját tartományra clickelünk bal billentyűvel, akkor a jobb oldalon nem a zászlótartó jelennek meg, hanem a tartományban lehetséges 4 hadsereg (helyőrség + 3 sereg) létszámát fogjuk külön-külön megkapni. A sereg létszáma a különböző csapatrészek összeállítását tartalmazza.

A seregeinkre parancsokat a tartományunkra történő jobb click után adhatunk ki. Ezután a következő opciók közül választhatunk.

ENTER TOWN: ez az opció mindig megjelenik, de az ebből nyíló menü pontjai általában csak olyan tartományban választhatók, ahol valamilyen vár is áll (minden opcióból az EXIT választásával léphetünk ki):

HIRE MEN: zsoldosok fogadása. Először ki kell választanunk, hogy melyik hadsereget akarjuk növelni, aztán vásárolhatunk gyalogosokat (SOLDIERS, 2 ezüst/db), aszmarisjásokat (CROSSBOWMEN, 3 ezüst/db), lőszereket (ARCHERS, 5 ezüst/db), lovagokat (KNIGHTS, 10 ezüst/db) és földterítőket (RANGERS, 25 ezüst/db). Természetesen minél drágább valamelyik fegyver, annál jobb lesz a harcban, de az is nagyzerőn beválik a D.O.C.-ban is alkalmazható módszer, a gyalogosok nagy tömegű bevetése. A földterítők használata, abban rejlik, hogy ha vannak, akkor az egyébként üres tartományok elfoglalásakor nem lesznek veszteségeink (egyébként mindig van). A vásárló sereg létszámából kivonni nem tudunk — a bal gombra egyet, a jobbra tizet növeljük azt a csapatrészt, amire clickelünk. Természetesen csak annyi embert vehetünk, amennyi készpénzünk van azután.

PURCHASE CATAPULTS: ez csak 'omron' jelenik meg. Katapultokat vásárolhatunk, amelyek ugyan jól jönnek ostromnál és esetekben is, viszont jobban megéri inkább 25 gyalogost venni helyettük — egy katapult áre egyenlő 20 ezüst.

BUILD/IMPROVE STRUCTURE: vár építése/erősítése. Ez a pont csak a játék első körében jelenik meg a tartományoknál (ott is, ahol még nincs vár). Max 200 pont erősségű várat hozhatunk létre, egy pont erősítés 5 ezüstbe kerül. Egy erős vár (és azazal együtt a tartomány) jóval kisebb védősereg is meg tud védeni a támadók ellen — a tartományokat pedig nemesek elfoglalni kell, hanem meg is védeni a többiek ellen!

JOIN ARMIES: a tartományban lévő két sereg egyesítése (persze csak akkor, ha van két sereg a tartományban). Bal clickkel ki kell választanunk a két sereget, amely egyesül. Egyébként ha ugyanazt a tartományt két (vagy több) sereggel támadjuk meg egyszerre, akkor erre nem lesz szükség — a két sereg automatikusan egyesül.

SPLIT ARMIES: az előbbi ellentéte, hadsereg felosztása több részre. Először ki kell választani az osztandó hadsereget, majd elosztandókat, majd a listában egy semleges helyre clickelni (oda, ahol egyébként a többi sereg lenne), majd elosztandókat, hogy melyik csapatrészből hány embert akarunk az új seregbe beosztani. A játék elején nem a 3-4 fő csapatokra osztódni a seregeinket, hogy amíg a szabad táblás folyik a semleges tartományokban, minél többet meg tudunk kikaparni (edőzzanak csak szépen nekünk!).

MV ARMY: Hadsereg mozgatása. A megfelelő hadsereg nevére clickelve (persze az a zászlóval), megjelenik a sereg infója: a neve, a létszáma (MEN), a katapultok száma (CATAPULTS), mozgáspontjainak a száma (MOVEMENT POINTS, minden körben 5 ponttal kezdnek a seregek), a jelenlegi helye és hogy mozgatható-e (MOVEABLE) vagy már éppen támad egy tartományt (INVADED). Ha már támadunk támadási parancsot valamelyik seregnek, akkor azt most már nem lehet megváltoztatni (majd akkor érdeklődik a zászlóknak komolyosságáról, amikor DONE után beletűzünk az ellenségbe). A kinagyított térképen egy zászlóvivő emberke jelzi a mozgató hadsereget és aha a tartományra kell clickelnünk, ahová át akarjuk mozgatni (ez természetesen csak szövetséges tartomány lehet).

Ha az saját tartomány, akkor azonnal eltűnik benne (onnan viszont még mindig tovább mozgatható, ha maradt még mozgáspontja), ha viszont ellenséges vagy semleges, akkor megáll a határon és csak DONE után fog támadni.

Miután kiadtuk az összes támadási parancsot, clickelünk jobb gombbal a DONE-ra és a seregek bevonulnak a célpontokra. Ha ellenséget látunk, akkor előbb egy teljesen felesleges kérdést kapunk, hogy tényleg támadjunk-e (ENGAGE IN BATTLE) vagy megszálltunk a támadást és hazatérjünk (ABORT ATTACK, RETURN HOME). A kérdésnek ugyan lett volna értelme, ha harc közben lehet választani — de így semmi. Ha támadunk, akkor megjelenik a tudósítás a harcokról.

Felül látható a támadó (ATTACKER) és a védő (DEFENDER) zászlaja, közöttük pedig az időjárásjelzés, aminek ugyan közele semmi köze a harc kimeneteléhez, de miért ne legyen ott? A két oszlopban láthatjuk leíróját a szombati csapattesteket, összeállítását a létszámokról (TOTAL MEN) és a sereg teljes erejéről (TOTAL FPTS). Egy gyalogos például 1, egy aszmarisjás 2, egy lovag pedig 4 pontot jelent a teljes erőben. Ha a védőknek volt várak, akkor annak az ereje jobb oldalon látható. A bal gomb nyomkodásával játszhatunk le a csatát. Amikor valamelyik fél összes embere elfogyott, a csata véget ér és a piros színű sor táblázata látszik, hogy ki győzött. Aztán folytatódik tovább a többi csata. Először mindig az állunk irányított játékos(ok) lépnek és csak aztán a többiek.

A következő stratégia egyébként roppant egyszerű: a játék elején egyeztetünk minél több tartományt megkaparni, hogy minél gyorsabban minél nagyobb legyen a havi jövedelmünk és — amíg lehet — építsünk 1-2 várat a gazdagabb tartományokba, az edőkből befolyt pénzen mindig vásároljunk újabb seregeket vagy erősítsük a várakat, kerüljük a képtelen háborút: vagy már kezdetben úgy foglalkozunk földet, hogy a hátunk védve legyen, vagy ha ez nem jött össze, a hátunkban lévő ellenséget minél előbb itassuk ki teljesen, mire már csak 2-3 küzdő marad a porondon, célszerűbb összpontosítani az erőket és minél rövidebb frontot tartani.

Amikor valamelyik játékos elfoglalt annyit területet az országból, amennyit a játék elején megszabtunk, a játék véget ér: ő lesz Anglia királya. Megszólalnak a harsonák, boglyalog a győztes figura és megkoronázzák. Nagyzerő Ennyi. Ezenkívül még van egy arcade-rész is a játékban: a program néha fogja magát és házasversenyt tart. Ennek eredménye ugyan semmi hatása nincs a játék kimenetelére, de biztos látszik a programról, hogy a D.O.C.-ban is voltak ügyességi részek, hát ők is összehozták egyet. A feladat roppant bonyolult: el kell találni a célkiből, amit egyre messzebb visznek. Az egészről mozgathatjuk az írat, a jobb oldali gombokkal pedig az erőt szabályozzuk. A bal oldalon látható sárga nyíl mutatja a szélirányt. A nyílat a 'SPACE' megnyomásával lökhetjük ki. Minden lövéságra némi időnk, a körök végén pedig összevesszük a pontszámunkat. Arra a program azonban nagyon vigyáz, hogy a végén ne hogy vélednél is mi nyerjünk...

Nál ez volt volna a KINGDOMS OF ENGLAND leírása. Összintén szőve, nem vagyunk elágyva a játékokról lehet, hogy rövid ideig jó szórakozást nyújt a stratégiai játékok kedvelőinek, de csak nekik. AKI grafika, zenét és akció vár az Amigajátékot az inkább be se tesse — még akkor se, ha egyébként a D.O.C. vagy a JOAN OF ARC (ezzel neked). Ugyan sokan keresnek a hirdetőhöz közeli azt a játékot 64-re, de erről a verzióról nem tudunk má mondanit, mivel nem látnuk. Úgy látszik, még mindig is vagyunk maradva a kortól.

CoVboy: Áldón ama bizonyos képzeletből "háborúséget" keltő levél megjelent a CoV-ban, meglehetősen sokáig látni és elég vulgár az avatást becsúszni magamat — de később mégis csak jobbra fordult a helyzet. Ennek az oka igen egyszerű: a levél óta PLUS4-es olvasóink hihetetlenül "jól tartanak" bennünket, mert tonnaszámba küldik a jobbait jobb leírásokat (<taps & halk üdvözlés> — 1,75) így tehát a PLUS4-es réz most a Tökös-Mátosba-be küldött anyagokból fog állni.

BRIDGEHEAD

"Hi az egész szerkesztőségnek!

A CoV felkés olvasója vagyok. A lap OK, csak kevés benne a Plus4-es leírás (nekem ez a gép van). Ézre próbálók enyhíteni. Ehol egy leírás, ami a Tökös-Mátosba illik, már csak azért is, mert tök(jó)." Zoltán (G.Z.), Budapest

A játék BRIDGEHEAD névre hallgat, ami magyarul hídfőt jelent. Ez nagy csoda, mert hídfő vagy hídfő közel a távol sincs, de nem tesz semmit. A programot a Kingsoft követte el, anno 1986. A játék tehát elég régi, de még mindig az egyik legjobb kommandó játék Plus4-en. A lényeg megátó adódik: mindig előre menni, és kiítani aki szembejön.

Az első pályán a dzsungelben csazkálunk. Nyírjuk ki az itt-ott megjelenő népeket. Egy jótanács: azok a katonák, akik létréről ereszkednek lefelé, könnyen kinyírhatók. Ha látjuk, hogy jön, menjünk vissza annyit, hogy a létra a képernyő szélén legyen, majd ha a kato-

na kb. a létra közepén van, 'Tel' + 'Tűz'. Ennek hatására egy apró gránát repül ki kezünk közül, majd a katona kelleme csuppan (!) hang kíséretében el. A három kockából álló piramiséi gránátjainkat tölthetjük fel. (Nevezhetjük lövészaládának is, nem? — CoVboy) A szint végén egy tengerész is megjelenik, majd a szokásos szintvégi bonyol után a második pálya jön.

Itt egy kikötőben bókászunk, tengerészek raja vezet körül bennünket. A földön itt-ott pár csapda is van, de a legjobb egy tengerész, aki a pálya közepé körül helyezkedik el és ránk van állítva (erre mozog, amerre mi). A pálya vége felé egy páncéltörő aranyhaver is megjelenik. Amikor letről, 'Tűz' + 'Tel', majd gyorsan 'le'. Miközben leheveredünk, hogy a páncéltörő ellen védve legyünk, a gránátunk végé a mukul.

A harmadik szinten rögtön megcsodálhatjuk az új szuperfegyvert, a kanyarpáncéltörőt. Ezt egy szinten lőtöttünk lövik ki, de minket talál el, ha nem használunk le. Itt tankokból áll a háttér, és ez a szint már lényegesen nehezebb, mint a másik kettő.

A további szintek (4-8): Házak között csamborgunk, az imént már lementetett alakok jönnek elő, majd megjelenik a hátbatámadó páncéltörő is. Ez ellen nem fontos lehasalni, elég ha megállás nélkül továbbkavicsolunk. A 8. szint végén megérkezünk a HQ-be (ez a helyi közért lehet, ahol kapunk 15 évet azurkálásért és más emberek melesztálásért). A játék kezdődik alólól.

A képernyő kijelzésai felül (balról jobbra): a játékosok azama, pont, életék, szint, gránátok, meggyilkolt emberek az adott szinten. A szint végén a megmaradt gránátokért 100, a megölt emberekért további 10 pontot kapunk.

Végzetül pár könnyítés: POKE 8282,234: 8283,234 (örökélet), POKE 11448,234: 11447,234 (végtelen gránát), az indítás a SYS 6192 utasítással végazható el.

Bölcsek Kőve

"Hello Covboy!

Így döntöttem, nem lopom az idődet feleslegesen, inkább elküldöm a BÖLCSEK KÖVE hangzatos címmel ellátott arcade/adventure leírás, amelyet Tibor Miklós készített. A leírás nem éppen a legjobb, de azért végig lehet a segítségével vinni a játékot. Elküldöm a rézképet is, remélem fel tudjátok majd használni." (Mint látható, fel tudtuk — CoVboy) Tisztelettel: RACHY, az ADEPTSOFT vezetője, Keszthely

Egy mérhetetlenül távoli királyságban, valahol a Dolor-hegység és a Maun-tenger között, ahol az emberek mindig békében és boldogságban éltek (ebből is látszik, mily távoli — RACHY), megjelent egy végtelenül ravasz és kegyetlen szörny: Zaelro. Elhatározta, hogy mindent és mindenkit az uralma alá hajt, sőtél birodalmát a kontinens mind a négy partja felé kiterjeszti. Koraszárú haditechnikájával és elszent Mazuro érméidjával szemben az őslakosok tehetetlenek voltak, hiszen sohasem készítették legyvert. Egy Yang Tu nevű ludós azonban megtalálta a Bölcsek Kővét, és elhatározta, hogy az így szerzett tudás segítségével megdönti Zaelro uralmát. A gyilkos Mazuro azeigék azonban végeztek vele, mielőtt a terve végrehajtásához foghatott volna. Innen indul a játék.

Ha gombokkal akarunk játszani, akkor SPACE, ha joystick-kal (1-es port), akkor a "SHIFT" vagy a "Tűz" gomb le megfelel indításnak. Az irányítás billentyűzetéről: kurzorvezérlők és "SPACE" vagy a "SHIFT" a Tűz.

Irányítás:

'Jobbra'/'balra': jobbra/balra mozog.

'Tel'/'le': le/le mázlik a létrán.

'Tűz'/'Jobbra'/'balra': tárgy használata jobbra/balra.

'Tűz' + 'le': belépés a menübe.

'Tűz' + 'Tel': bemegy az ajtón.

A le/le irányú mozgás csak emberi alakban használható. Ha nem emberi alakban vagyunk, akkor a lény létanyagon belüli mozgására szolgál.

A menü pontjai:

FOG: tárgy levétele. Közvetlenül a tárgy elé kell állnunk és azt az opciót kell választanunk. Ekkor egy kis nyíl jelenik meg jobb oldalán a zsebk-nél, ezzel választhatjuk ki, melyik zsebbe akarjuk tenni a tárgyat (természetesen csak akkor lehetjük el, ha a zseb üres).

DOB: tárgy eldobása. Olyan helyre kell állnunk, ahol nincs semmi előtünk, majd az előbbihez hasonló módon ki kell választanunk az eldobendő tárgyat.

HASZNAL: tárgy használata. A tárgy kiválasztása után a nyíl nem tönk el, hanem jelzi, hogy melyik tárgyat használjuk. Bizonyos tárgyaknál nem elég, ha a kezünkben van, hanem a megfelelő időben és helyen kell jelezni a használatához.

AD: tárgy átadása. Ha találkozzunk egy személytel, és az akarunk adni neki egy tárgyat, álljunk vele szembe, és válasszuk ki a tárgyat.

ÁTVÁLTOZIK: átváltozás (Ki hinni? — RACHY). A játék folyamán szükségünk lesz majd, hogy egy másik lényé váltszunk át. A lény kiválasztása lemet a nyíllal történik, de ez most a lények alatt jelenik

meg. (Előtte azonban fel kell feküdnünk a laboratóriumok asztalára, amelyek szétszórva helyezkednek el).

FELAD: (Ha vajon mire való? — RACHY) A keret piros lesz, és ha még egyszer megnyomjuk a "Tűz" gombot, akkor... (VEGE A JÁTÉKNAK lelkilétét csak ki a gépben — RACHY).

Néhány jótanács:

• A jelenlét inkább billentyűzetről játszani a játékot, mert így könnyebb irányítani.

• Ha hallé változunk, előtte álljunk a vízbe.

• Ha lávalárvá változunk, akkor álljunk közvetlenül a láva melé.

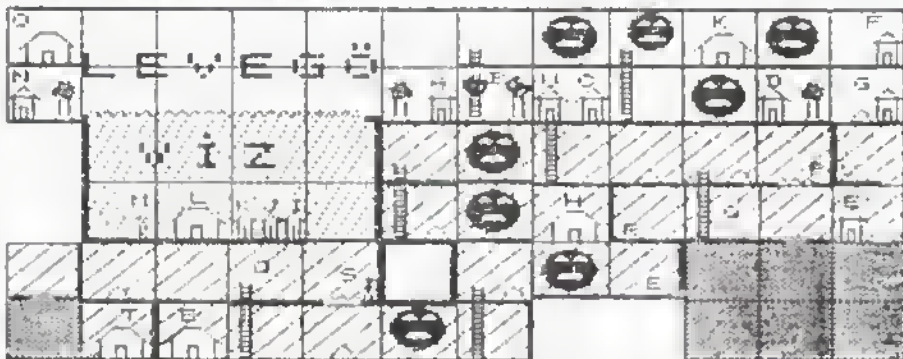
• A barlangrendszerben mindig tartunk kőznél a lámpát (ha majd lesz).

• Mielőtt nyugodtan beszélünk egy helyiségbe, mindig álljunk meg egy pillanatra, mert néha Mazuro harcosok rohannak le minket.

• Nem mindig a legegyszerűbb út a járható. Léírál inkább állítsunk egy la helyén.

A szörző (+ RACHY)

Tárgy leírás: A: fejze; B: kíválgató fe; C: pisztoly; D: létra; E: gránát; F: 1. labor kulcsa; G: lejáró kulcsa; H: 1. labor; I: ázó; J: Vízak Urának háza; K: 2 db gránát; L: 2. labor; M: vízlóvó; N: keroszt; O: Bölcsek Kővének háza; P: "J" ház kulcsa; Q: sötét helyiség; R: 2. labor kulcsa; S: föld alatti birodalom hercegnője; T: 3. labor; U: lejáró; V: "O" ház kulcsa



Akik egyedül szeretnének játszani a játékkal, azok most essenek neki. Akik mégsem szeretnék káromkodással tölteni ezabedidőjüket, azoknak itt a teljes leírás:

Az első pályán menjünk be a házba és vegyük fel a fejzét. Menjünk át a jobbra lévő helyszínre, használjuk a fejzét és vágjuk ki a bal oldalán lévő. Rakjuk le a fejzét (a loraott tárgyakat csoportosítjuk egy helyre, így könnyebb lesz majd megtalálni a későbbiek folyamán). Menjünk tovább jobbra, majd a negyedik házban vegyük fel a pisztolyt. Jobbra, majd ne menjünk le a létrán, inkább menjünk jobbra. Vigyázz! Mazurok! Menjünk be a jobbra lévő házba és vegyük fel a létrát. Gyalogoljunk vissza a kíválgató la helyére, használjuk a létrát, majd próbálgassuk a la helyén. Jóé! Egy létra jelent meg! Mésezünk

fel rajta. Induljunk el bel helyett jobbra, ltsuk ki a Mazurro-kat, majd az utána lévő pályán lökük le a fofelá szaladgáló hercegt! Nna! Moet már simán átmehetünk jobbra. A házba szedjük fel a két gránátot, majd jobbra tovább. Némi harc után a kis házban egy kulcsot szerazhetünk. Visszasétálhatunk oda, ahol a Mazurro lerohangál a létrán, nyitjuk ki, majd menjünk la. Jobbra 3-szor. Ott egy ház egy buckával áterlaszolja. Menjünk a buckához, fordulunk meg, 6 lépés előre, visszafordulás, gránát használata és BOUUUMMMM! Elűnt a bucka (ha az első gránát nem talált célba, kezdjük előlről a játékot) és a házban találunk egy kulcsot. Menjünk vissza oda, ahol egy kisebb és egy nagyobb ház volt. Használjuk az előbb talált kulcsot, és menjünk be a kisebb házba. Nehé! Egy létra! Le. Balra, ló * sok, balra, la, fákye alól lemet bumm. Jobbra, lövöldözés, jobbra, másik kulcs használata, házba be. What is ther? Ez egy labar, az meg egy kísérleti asztal. Menjünk a közepére, majd cselesen nyomjuk meg a 'lal' helyett a 'le' billentyűt (hát nem logikus? Nem.). Erre ahol eddig faketéség volt a menüben, megjelenik egy haira hasonlító alakzat. Szálljunk le az asztalról. Menjünk szabad levegőre (bal, bal, tel, jobb, jobb, bal, ki). Helyezzük az őseze tárgyat egy helyre, vegyük fel a fejezőt és használjuk la. Menjünk addig balra, amíg egy vízpertra nam érünk. Óvatosan álljunk bele a vízbe, majd változzunk hellá (Moet ugrik a majom a vízbe. Ugyanis az általam eddig látott töréseknél itt lefagyott). Uszkáljunk le a fenéklg, majd balra, itt ven három ház. A két szélsőba tudunk csak bemenni, de csak ha előbb ambarrá változzunk. Ilyankor az oxigén fogy, de ba e manüba lépünk, akkor arra az időre megáll a fogyása. Ha afigy, ekkor... A jobb oldeli házban egy ásó, a bel oldeliban két gránátot találhatunk. Ueszunk tovább balra, még két pátya erejélg. Itt egy hínárféle növény található. Változzunk embarrá és vágjuk le a fajszevel. Noa, a látvány meglepő: a hínár eltűnik és egy virág jelenik meg e helyén. Vegyük fel. Ueszunk vissza e part közeléba (fejlesen fal és teljesen jobbra). Változzunk újra embarrá, tegyük le mindent, vegyük fel a lejáró kulcsát, e pisztolyt és a két gránátot. Menjünk le a lejárón, de most jobbra induljunk meg. A buckót robbanteuk fel, majd jobbra. Ujebb bucka és a teendő la hasonló. Ezután jobbra tovább, itt egy kis barlangi tól Ueszunk át rajta (természetesen előbb ét kell változni hallá), vegyük fel a kulcsot, majd vissza a levegőre! Menjünk a vízpertra, használjuk az előbb felazodott kulcsot és ueszunk le a közepső házba. Menjünk be. Itt vár ránk Haunax, a Vizek Ura. Közl velünk, hogy áseunk a két fa között. Ueszunk ki a partra, vegyük az ásó és..., de hol a két fa? Bizonyára a játék készítője nam gondolt arra, hogy az egyik fa már létra. Na, már világos? Áskálódásunk eredménye egy zseblámpa (brúhühüüü! azt hitem nincs leaz!). Szaralkozzunk fal a pisztollyal, a lejáró kulcsával, és a

zseblámpával. Szálljunk alá a mélységekkel Bizonyára lefűnt az előbb, hogy nem mentünk le egy létrán. Noa azt most végrehajtjuk (gyengébbak kedvéért: ahol alig néhány perca robbantgettünk). Mielőt elhamarkodottan cselekednénk, használjuk a zseblámpát (allenkázó esetben valamit a nyakunk kőre takarodik és THE END). Ha lomentünk a létrán, menjünk balra! Vegyük fel a kulcsot, és császáljunk vissza a vízpertra. Használjuk a kulcsot és maröljünk alá. Ven itt egy egyedül álló ház. Menjünk be. Ez la egy lebori Csodálkozásra azonban nincs idő, gyorsan fekdűjünk fel az asztalra! Így már lávajérővé la ét tudunk változni. Ueszunk a partra, dobjuk el a kulcsot, vegyük fel a virágot! Menjünk a sötét terembe, de most jobbra fordulunk. A terem közepén hőmpótyog a láva. Álljunk a szélére és változzunk lávajárdóval Ueszunk (!) ét a túlpertra, változzunk vissza, vegyük fel a házban a gránátot. Menjünk vissza e láva partjára, változzunk ét, ueszunk la és balra. A bal alsó sorokban van egy klárat, azon karasztól távozzunk. Változzunk vissza, és balra! Némi lövöldözés után egy buckához árünk, amit le kell bambázn!... Menjünk vissza. La, majd balra kétszer, lemet robbantgaseunk, majd tovább balra kétszer. A házban vegyük fel a gránátot, használjuk a zseblámpát, jobbra, tel, balra. Ueszunk ét a tavon, és azembetalálkozunk Szállandával, a föld alatti birodalom hercegnőjével. Mivel nam mond semmit, rá kell bírnunk valamivel a megszólalásra. Hmm... Mivel nőnemű egyed, bizonyára alönyban részezt a virágokat. Álljunk vele szamba, váleaszuk az AD funkciót és a virágot! Nagylelkűségünk hatott rá, mert odaadott egy kulcsot. Ueszunk vissza balra háromszor, majd robbanteuk fal a buckát. Balra, lávában le, jobb első sorokban ki. Vissza le változhetünk, használjuk az előbb kapott kulcsot, asztalra fel, és már repülhetünk fel Vissza e lávába (lehetőleg ne rapúlve), fel, visszaválozhatunk, majd változzunk repülő lényá. Ajánlato a fákyékkal egy magaságban repülni, így nam tudnak elkapni a Mazurro hercegek. A láva partján előbb embarrá kell változnunk, csak azután lávajárdóvá. Ha a lávából kiántunk, változzunk lemet repülő lényá. Balra, majd a lyukon fel. Nehé! egy újabb kulcs! Ez a Bólcsok Kőve házának kulcsa. A ház magtelálása már az olvasó dolga... (A térkép alapján nam laaz nehéz.)

A játék szerintem nagyzerű, bar a kivételezése nem éppen a lókyé. A sprite-utánzat határozottan gyanó és sejnó nincs zenője se (A sprite-utánzatnak? — CoVboy). Az ötletessége vizom mindezeket pótolja. Egy nagy hibája van (ami a többi kelendjétkre le vonatkozik): ha egyszer végigjátazottuk, hihetetlenül unalmas lesz... (Hmmm, jó az a létra. Csak azt tudnám, hogy honnan olyan ismerősek ezek a zárófeles közbevezetések? — CoVboy)

Kis rakás poke

Bárdos Gábor (BAG), arló olvasónk — többek között — néhány saját termésű poke-ot küldött a TökösMakos részére.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

POKE 11644,28 — órákál

POKE 11641,76: POKE 11642,101: POKE 11643,45 — sértetlenség
Újraírdítás: SYS 11504

BANDITS

POKE 1543,96 — végtelen úzanyanyag

Újraírdítás: SYS 8112

BATTLE

POKE 8777,234: POKE 8778,234: POKE 8779,234 — plos tengeralattjárók nam lónek

POKE 4157,32: POKE 4158,216: POKE 4159,55: POKE 14296,189:
POKE 14297,17: POKE 14298,141: POKE 14299,21: POKE

14300,255: POKE 14301,96 — ezürke hátér, látni a lemerült tengeralattjárókat

Újraírdítás: SYS 4111

BIG MAC

POKE 10461,234: POKE 10462,234: POKE 10483,234 — egy lrányú ágyúk nam lónek

POKE 10491,234: POKE 10492,234: POKE 10493,234 — nincs mozgó lebda

POKE 10471,234: POKE 10472,234: POKE 10473,234 — két lrányú ágyúk nam lónek

POKE 13070,234: POKE 13071,234: POKE 13072,234 — a levegő nam legy

Dugattyú vezárló rutin ('A': indítás, 'S': leállítás)

>1780 A5 C6 C9 0D D0 0B A2 00

>1788 BD A5 17 90 F1 28 E8 E0

>1790 03 D0 F5 C9 0A D0 0B A2

>1798 00 BD A8 17 9D F1 28 E8

>17A0 E0 03 D0 F5 60 EA EA EA

>17A8 20 A1 2E 20 80 17 4C A9

>17B0 28

(BASIC)

POKE 12833,171: POKE 12834,23 (az előbbi rutin aktiválása)

Újraírdítás: SYS 12583

BOMB JACK

POKE 5196,234: POKE 5197,234: POKE 5198,234 — órákál

BOOTY

POKE 4325,234: POKE 4328,234: POKE 4327,234 — a padló nam tűnik el

POKE 9858,234: POKE 9859,234: POKE 9860,234: POKE 9867,121:

POKE 9868,38 — e padlóról leeshetünk

POKE 4289,234: POKE 4290,234: POKE 4292,234 — ninesenak órák

POKE 4348,234: POKE 4349,234: POKE 4353,234: POKE 4354,234:

POKE 4360,234: POKE 4361,234: POKE 9785,69: POKE 9788,38:

POKE 11242,96 — sérthetlenség

Újraírdítás: SYS 4120

GHOST'N GOBLINS 2.

POKE 5083,2 — gyorsabb lövés

POKE 8318,96 — mumók eltüntetése

POKE 8767,96 — denevérek eltüntetése

POKE 9077,32: POKE 9078,59: POKE 9079,36: POKE 9080,78:

POKE 9081,115: POKE 9083,20 — óriás eltüntetése

Újraírdítás: SYS 4343

GREMLINS 2.

POKE 9563,234: 9564,234 — órákál

POKE 9555,234: POKE 9556,234 — sérthetlenség

Újraírdítás: SYS 9319

HEKTIK

POKE 6468,234: POKE 6469,234: POKE 6470,234 — órákál

POKE 6038,234: POKE 6039,234: POKE 6040,234 — sérthetlenség

POKE 6049,234: POKE 6050,234: POKE 6751,234 — végtelen oxigén

Újraírdítás: SYS 18204

JET SET WILLY

POKE 13814,234: POKE 13815,234: POKE 13818,234 — az idő nam múlik

POKE 12896,234: POKE 12897,234: POKE 12898,234 — ninesenak lányak

POKE 12910,234: POKE 12911,234: POKE 14832,234: POKE

14833,234: POKE 14859,234: POKE 14860,234 — sérthetlenség

Újraírdítás: SYS 12800

(Itt ugyan véget ért a PLUS4-serok, de Gábor PLUS4-es poke-hogyéne az lemerítése tovább folytatódik a Helpline-ban...)

TökösMákos

STARGLIDER (C64)

'Helló CoVboy!

Kész csoda, hogy foltat ragadtam, de úgy gondoltam, jól jöhet még egy pár emberkének egy STARGLIDER leírás. Mielőtt nem halottál az új CoVboy-inóról (olyan, mint a motyító, csak ez a CoVboy-ra is jó)? (Nem akarok ilyen választású toberendzésekről hallani... — CoVboy) Na de elég a szöveget, jöjjen inkább a leírás!

A STARGLIDER 1 a kiváló 3D vektorgrafikája emeli ki a többi lövöldözős játék közül. Grafikája némileg hasonlít a MERCENARY nevezetű elmás játékhoz. A játék elején egy AGAY nevű űrhajóban találjuk magunkat. A játék képernyőjét az alábbi részekre osztottuk.

1. Játékképernyő
2. Irányjelző (égtér) szorító
3. Jelenlegi pontszám
4. Az utolsó objektumért kapott pontszám
5. Tíder (ha egy irányba nézünk, egy idő múlva ugyanoda jutunk vissza)
6. Pajzs
7. Üzemanyag (energia)
8. Lézer mennyisége
9. Lőőber
10. Magasság
11. Rakéták (max. 2)
12. Vízszintes és függőleges koordináták

Az irányítás a következő.

'SPACE': gyorsítás, 'SHIFT': lassítás, 'DEL': szűnöl be; 'HOME': szűnöl ki; 'L' rakéta kilövés. A rakéta kilövését egyébként nagyon óvatosan oldották meg. Az 'L' megnyomása után a rakéta-

ben találjuk magunkat, ami ugyanúgy kell irányítani, mint az űrhajót. A rakéta felrobbanásig hátralévő időt (utat) jól láthatjuk. Igyekezzünk minél hamarabb az ellenfélbe csapódni. Ezután az űrhajónkból szemlélhetjük a pusztítást.



Itt először az üzemanyag vagy a pajzs, az AGAY megsemmisül. A pajzsot és a lézert a dokkolóban tudjuk pótolni (többön a STAIR-nál is találunk egyet). A dokkoló általában lorog a játék függőleges tengelye körül, ezért meglehetősen nehéz bedokkolni. A dokkolást hamiról kell végrehajtani (lehet próbálkozni). A dokkoló kb. így néz ki:



Bedokkolás után választhatunk, hogy kilövük-e magunkat a dokkolóból ('SPACE') vagy pedig megszemléljük a játékban szereplő különféle objektumokat néhány mondattal körítve (1).

Ha a 'SPACE'-t választjuk, leföldölök a pajzsunk és a lézerünk, valamint kapunk egy rakétát. Mindig észak felé lövöldünk ki. Ha továbbmegyünk egyenesen észak felé, akkor eljutunk az energia-tompyókig. Ha a két torony között villogó 'úton' megyünk, leföldölök az üzemanyagunk (ezt nem lehet nem észrevenni). Végezetül néhány jótanács.

- A 'Tépegmók' csak rakétával lehet kilöni.
- A 'madarak' émeke a legtöbb pontot.
- Ha közel vagyunk a földhöz, vigyázzunk a manőverezéssel.

• Lehetőleg ne nagyon kösszünk el a dokkoló környékéről, mert esetleg küssé nehozen találunk vissza.

Great thanks to Gyökere Zoltán alias ZOOI, Budapest! Jó, az az érzésem, hogy én la pont valami ilyenre akartam az imént mondani... — CoVboy!

INTO THE EAGLE'S NEST (C-64)

Ahogy a cím is mutatja a "Kárnak a Sasfészékben" c. film feldolgozásához van azovencánk. A film-ben (és a játékban) egy amerikai hős a főszereplő — őt kell irányítanunk a kasszétában, ami kasszétatartó csúnya néci bécuskák védelmezője. Ennek megfelelően kell a küldetésünkben csatlakodni. Először is ki kell választanunk a küldetést:

1. BLOW UP! CASTLE: Robbanás fel a kastély.
 2. RESCUE THE PRISONER: Mentd meg a bűz.
 3. RESCUE THE PRISONER: Mentd meg a bűz.
 4. RESCUE THE PRISONER: Mentd meg a bűz.
- majd előindul a játék. Játék közben különböző cuccokat vehetünk magunkhoz (Most nem rajzolunk, majd mindentki alapján felismer magának — CoVboy).

AMMO Munierő, értéke 11zel növekszik.
FIRST AID Elsősegély, a sebeink számát nullára csökkenti.
EXPLOSION: Robbanás, szóval nem ártalmas belőlni.
CSUKOTT DOBOZ: ha beföldünk, kinyitlik.

NYITOTT DOBOZ: Hát ez érdekes! JEWELS: Ez is egy nyitott doboz, de kincsekkel van tele és a pontjaink számát növelhetjük vele. GOLD FOOD: Húg édesem, a sebeink számából levesszük.

PENDANT: Lánc, a pontjaink számát növelhetjük vele.
DETONATOR: Detonátor, az 1. küldetésben előbb kell beföldni.

LIFT PASS: A liftet aktiválhatjuk vele.
VASE: Váza (Ányák napjára... — CoVboy).

A HITS kijelző a sebeink számát mutatja. Max 50 sebünk lehet, de 50-nál már küldi velünk a játék, hogy 'YOU DEAD', vagyis hogy elpuhultunk! Az AMMO a lövedégyünk számát jelzi, értéke max. 99 lehet.

A sárka ajtót a winchester-ünkkel tudjuk kioldani. A lift használata: ha beföldük a LIFT PASS-t és nekimegyünk a liftnek, a program közli velünk, hogy kinyitottuk a liftet (ENTERING THE LIFT).

Ezután választhatunk négy pont közül:
GROUND FLOOR (földszint)
FIRST FLOOR (első emelet)

SECOND FLOOR (második emelet)
BASEMENT (alagsor)

A szathelyen található zöld csalkhoz kell hozzáérni, ha a küldetés teljesített.

A 2-4. szinten az egyik logyul eseti bajtársunkkal kell megmenteni. A 2-es küldetésben a 2. emeleten kell megtalálni és visszahozni, a 3. küldetésben az első emeletéről, míg a 4-esben az alagsorból.

Üldözben találkozhunk asztalnál ülő tudós fánékkal, ezeket némi pontért cserebe le lehet váltítani.

Egy jó tanács a játékhöz: sose engedjük, hogy körbevegessenek. Jó lövöldözést kívánok mindenkinek!

Itt ennyi lenne. Ha úgy gondoljátok, hogy lépés is kellene, csak írjátok, van az is! Antal Gergely (STEALTH), Budapest! (Hm, úgy utalok három-nébe oldalra fordítani — szóval jó lesz térkép nélkül is, hih. Egyébként ártalmas magnezni a filmet és elcsavarni a könyvet is! Nem annyira azédűh egyik sem, mint az a játék — CoVboy)

SÜSÜ, A SÁRKÁNY (C-64)

'T CoVboy!

Megkaptam a levelemre vált választódat, amiben azt írt, hogy nem fogod leköszölni az eddig beküldött leírásaimat. (Hányra, de bunkó vagyok!) Parazsa én kissea finomabban logalmaztam meg a dolgokat, de gyakorlatilag lényeg az volt a lényege. Hm, hát nem tudom, hogy a TEST (HIVE-hoz azúkaag van-e leírása... — CoVboy). Nem baj, mint megittam nem vagyok sértődékeny, de továbbra sem foglak békán hagyni a 'leírásaimmal'. (Kösz) — CoVboy). Az előbbiakban egy magyar nyelvű szöveges kalandjátékot írtam le, címe: SÜSÜ A SÁRKÁNY. Kellmesnek tűnik a játék vele. A program készítője egy Andor nevezetű úr. A játék elején barlangunkban vagyunk, s a családító éppen kifogva bennünket a családból. Próbáljuk jobb kedvre hangolni, önéletrajzunk neki valami szöveget (ENEKEL) Eno epánk még dühösebb lesz. Azt hiszem, mégis jobb elmenni innen: hagyjuk el a barlangot (DEL). A továbbiakban nem hom le, hogy mely égtér felé menjünk, tessék használni a térképet! Megjegyzendő, hogy az irányítás itt eltér az addigi kalandjátékoktól: nem elég betűvel, hanem ki kell írni az egész szót (ÉSZAK, DEL, KELET, NYUGAT).

Menjünk a viággal felre mozdó. Nagyon szépek a viágok, nézzük meg közelebbről is őket (NEZ VIRAG). Hopp! Találtunk a virággyásban egy gyűjtőt! Vegyük magunkhoz (FELVESZ), majd menjünk el a szövegíróhoz. Fűjünk egyet a bukkára (FÜJ). Meggyulladt! Cserebe pénzt adnak.

CSBK esemővel! Nem lehet visszamenni!

				HÁLÓSZOBA (Gyertya)	
				DIVÁNY	KONYHA (KORSÓ)
OTTHON	TISZTA'S	VIRÁGOK (Gyűjtő)	BUKKA (Tűzgyújtás)	TRÓTEREM	PINCÉ (BDR)
VÍZESÉS	SIVATAG	TÁBLA	ERDŐ (R. for. hirtetés)	VÁRKAPU (Zsoltóds)	VÁRUDVAR (Szállókút)
ŐR	BÜVÖS VIRÁG	KÖBÁNYA	FAVÁGOK (Fodrász)	CSIZMADIA (Csizma)	
HÖNER (Kés)		ALAGÚT			
KÖTELEND	SÍRKÖ	VÍSKÖ (Drogember)			
		KIRÁLY (Cserep)	SÁRKÁNY (Esemény)		

CSBK, ha megvan a virág és a cserep!



Vegyünk fel (FELVESZ) Jól van, menjünk a kórtérre, hozd és vegyük fel a kórtér a földön (FELVESZ). Próbáljuk megenni (ESZIK VACKOR) 'Ugy tudom, logókat akarok!' — Ige a program. Ne jó, mindegy irány a két lavágó és a farszás. Segítsünk a munkában (DONT FA) Itt is pénz adnak, amit szívesen felvesszünk (FELVESZ), majd elvisszük a vállra. A nagyja zoldos bácsi nem akar beengedni, tehát eljünk neki egy kis pénzt (AD PÉNZES ZACSKO ZSOLDOS). Hurra, most már beengedünk a várba. Menjünk be a csermeházhoz és vegyük fel egy pár csizmát (FELVESZ). Nem voltuk fel, mert a csermeház nem enged. Kérjük segítségét (SEGÍTSÉG). Andor szerint valami dicsően kene a pszichedának. Hát adtuk oda neki a vacskát (AD KÖRTE CSIZMADIA). 'Ór, egy éretlő vacskát!' — kint fel. Most már felvettük a csizmát, majd levezünk a helyiségből. Menjünk a királyi család felé a szobába, vegyük fel a gyertyát, a konyhában a forrást és a pincében a bort. A párszék meg egy kék és a magunkhoz vehetünk, de ott a jélek folyamán semmi szűkös nincs. Andor ugyanis jöppözött kicélt, ha a tanácsa szerint megkóstoljuk a kilit, kőrök a két első fogunk, és öngyilkosságot követünk el, mert kőrök fogunk már nem tesszünk senkinek. Menjünk el a kőbányához, mozdítsuk el a sziklát (NEZ KŐ). Egy üreg van mögötte. Menjünk be rögtön (DE). Egy szék aletgűben találjuk megunkat, paskányok rohagálnak

a földön. Kukkoljuk meg őket (NEZ PATKÁNY). 'Főj, negyven gusztafalan!' — nyilakoztatja ki lökésünk. Hát ehhez menjünk tovább. Sűsű azonban nem mer továbbmenni, mert elől van. Hőzseknél, mi a leendő (HASZNÁI GYERITYA). 'Rendben, meggyújtodad'. Miután kijöttünk az előszobából, olvassuk el az írást a síron (NEZ SÍRKÖ). Az olvasódtól írás röviden ezt tartalmazza: 'szerezd meg az öreg csontokat és a búvós virágot, majd gyere vissza!' Jó, próbáljuk meg (NEZ KÖRTE). A csontokhoz az öregemberekhez és a székhez (AD KÖRTE ÖREGEMBER). Csontok és egy fontos információt nyújt: he a király megkérte, mi kell nekünk, csak az öreg csontokat kérjük el. OK, kérésük fel a királyt. Adjuk oda neki a bort (AD BORT KIRÁLY). Majd kérjük el csontok a csontokat (KÉR CSERÉP). A király lajós szívet, de odaadja. Menjünk be a sarkánylányhoz, olvassuk el a sarkányt és vegyük fel nála az esernyőt. Innen sétálunk fel a vízszékhez. Nyissuk ki az esernyőt (HASZNÁI ESERNYŐ), majd vizsgálódjunk (NEZ VÍZSEK). Dől le egy odút veszőnk feje, majd azunk ki rajta, majd menjünk be a várba. Benn az őrmintre énekelne valami. Mi is dudorászunk egy kicsit (ÉNEKEL). Az őrmintre dől, hogy mi is ismerjük az indult, ezért beenged az által őrmint szobába. Nézzük meg, mi van dolon. Egy kintő kamra. Ajándékozzuk meg valamit a hölgyet, mert még azakadt a ruhája (AD CSIZMA HÖLGY).

Ere ő roppant boldog lesz és ed egy kőst. A másik szobában megtaláljuk a búvós virágot. Betároljuk most vissza a sírhoz. A nőni villogás és zaj közepette megnyílik a sír, és szabad az út nyugatra, ahol egy függőhídell pillantunk meg. Ezt végük szépen el (HASZNÁI KES). Majd menjünk vissza hőszeretett menyasszonyunkhoz (a sarkánylányhoz). Hát... ezzel a küldetés véget is ért, megértettük a városi forszborzektól, telesegül vettük a sarkánylányt, és visszafogadtuk a sarkányok közé is. Végeztél néhány jelenács: • Ne hallgassuk a segítségért! • Ne legyünk meg a kilit! • A királynak mi adjunk semmit a boron kívül és ne kúrjunk semmit a csontokon kívül, mert kvegn fel (és mi is érekeljünk neki). (Nehát en la rögtön kivegzettünk mindent, aki énekelni merészel nekem!)... — CoVboy) • A függőhídon nem lehet almonni, mert leszakad! Válgjuk csak el. • Ne nyomjuk soha meg a 'RESTORE' billentyűt, mert lefagy a program! 'Jó szórakozást!' ZAK McCLACKER, Vilas Kleiniz írtán, Budapest. (Hát ez a sarkány igazán közveztélyes egy egyed! Mindenestre közz, hogy nem szívtad lel a vízel és a többi küldöztet a leírások a CoV-nak. Folyt. kov? — CoVboy)

PROJECT FIRESTART (C-64)

'Néhány upp a játékhöz: • A 'D' billentyű használatalával LOAD/SAVE menü elhíthatunk a képernyőre. Ennek segítségével a játékállást menthetünk ki a leírtaknak be, • a 'I' billentyű megnyomásával par mp le meg neírtak el a nálunk lévő állományokat. • Negyon zvezünk ezek a zold szörnyek? (Továbbakban zoldiek). Kéne valami háttérba ínyvvel beüzemelni, nem? A lotemhez megérkezve forduljunk balra. Itt az a folyosó utunk, majd elmegyünk balra, és a következő lönti ajtón kinyitunk. Itt találhaló egy dupla út. Szállunk be, és válasszuk a 3 emeletet. Itt szállunk ki és menjünk jobbra a TERRARIUM felé: a folyosó végén egy liftre jutunk. Menjünk le vele a 2. ra. Menjünk jobbra, majd le. Itt egy kődar alálóban találjuk magunkat. Ért megünk a végéig, majd ki fel. Áll megunk egy állalon és hopp. Már meg is érkeztünk. Itt találhaló ugye az a PLAZMA LEZER, amit egy

halott őrtöl vehetünk el. Így már sokkal kellemesebb a harc a zoldikkal. • A 3 emeleten a dupla lifttel balra menjünk. Végig a folyosón, majd le. Itt, he ez a tőrtől LNEHIGZERE megunk és bekapcsoljuk, majd-minté itt az esernyőnkkel (csak az esernyőt, a leggyertt íny). Ezt a kődarányzót megtehetjük, amikor találkozzunk zoldikkal és úgy dől el a harc, hogy e mitőlünk is zoldike lesz. • Az ID kártyák a 3. emeleten találhatók, a laboratóriumban (beíról az első ajtó). Ezek azért jók, mert egyes kártyák csak így tudunk használni. He itt elmegyünk a másik laboratórium felé, akkor ott találunk meg egy ID kártyát és egy SCIENCE LOG TAPE-t, azaz a Kutatóháza Kutatóháza oledményét. A jélek közé ennek a kártyának a megmentése a hátról. • A kutatóháza beüzemlő zoldikek nem érik meg mindör embert. Egy nő és egy férfi hibetárlva voltak a hajón. A férfi sajnos meg nem álltunk megvárni (valahonnan elszökött, talán árt a zold-

dikkalhoz). Amint megérünk a jélek közben a CYRO DEACTIVATION DETECTED felirat, melre hűrk kiszabadulnak a nő (kb. 10 óra jélek után). Menjünk le a dupla lifttel az elsőre, itt menjünk balra a folyosó végéig. Nyissuk ki az ajtót. Itt a laber nőtő kamra. Nyissuk ki az 'ajtó' és egy loket haju, csinos nő mészük ki. Menjünk balra, a lifttel fel és balra az első ajtón be. Vigyázzunk, hogy e nő mindig követésen innél. Csakuk be magunk után az ajtó, nyissuk ki a kádai és a nő homáshoz. Menjünk ki, mondunk, menjünk ki. Klakadt lele gyott. Konvec filma. (Csak nem ORION-lőré? — CoVboy). Akinek jó, annak mondunk: menjünk el a 3. emeletre, a dupla liftre, a balra levő folyosón van egy lift, lemegyünk, a vezetőtímen keresztr áll megunk egy kis helyszínen, it a DEATHSON WASTE PAD-re lőz görnőbél kell válasszunk. CoVboy! Bocsi a rőnde írásért, de leggel van és meg nem egészen ábszótum lő! (Feküdj vleeza meg egy pól polce a hibetárlóba... — CoVboy). Továbbá Ambrose (Brusi Soft), Budapest.

LARRY 3. (Amiga)

Toi Balazs Budapest olvasók hírcsaka a LARRY 2. megoldásban engedőkeztől nekünk, hármm küldön egy edag kódol is a LARRY 3 hoz. Ez a boland jélek néha provokálva kérdéseket lez fel az anadan jélekosoknak. (A zoldikkalban, az előírtálónál) Page 3 00741 Page 13 09170 Page 5 55811 Page 18 49114 Page 6 30004 Page 19 33744 Page 9 18608 Page 22 54482 Page 11 32841 Page 23 62503 Page 12 00993 Jaz őrtőlzobbi a székelynő, id e nevek el az úgy veitő kártyajélek a hádlapán) PINK FLAMINGO DISCO. 2 COMEY HUT 8 COMMUNITY CALENDAR 9 ISLAND COMPUTER CENTER 10 NONTONY CASINO 10 HIBBIS ISLAND LIQUORS 10 CHIP'N'DALES 12 FILDY'S FLIRL BBQ 12 PANTI-OF THE MONTH 13 ISLAND OFFICE AND VODOO 13 DEVEY, CREATEAM AND HOVE 16 WITCH DOCTOR 17 PIGGIS COFFEE SHOP 18 FAT CITY 23 HUITZENT A BIKE 24 (Unalkorém mükör két level között és óoezo-rogattem a jélek elején feltett kérdésekre néhány válasz. Ez halerőzza meg, hogy milyen "szennyvezíten" jászódik majd a jélek, Erdőkel ez vellek? — CoVboy) • A balloon mörge is a type of home loan • A Bar Mitzvah is a Jewish religious ceremony • A condominium is an apartment you can purchase • A philanthropist is a philanthropist • A philatelist is a stamp collector • Ask any merchant you what's the best time • A square root is a mathematical term • A W 4 is a tax form • Abba Hoffman wrote slow this book

According to men, women... all of the above. Acupuncture... ancient form of Chinese medicine. All about the Watchtower... song by Bob Dylan. An abacus is... a technique for counting. An aneurism is... an enlargement in an artery. An oil glut is... an overabundance of commodity. Analgesics are used to... control of pain. Are you a kid... No. Artificial insemination is... used to breed animals. Artificial intelligence... computers pretending to... ARVN stands for... Army of the Republic of Vietnam. Brown vs Board... desegregation. Carrot is... a cold game. Candy is dandy, but liquor is quicker. Cel Stevens is... a singer/songwriter. Charles Dickens wrote David Copperfield. Comedians often play in the British left. Eleven inches is... more than I have. Henry Henk Airon is... his process with a stick. How many virgin cheerleaders... too many. I am easily offended by... none of the above. If someone called... learning to dramatic skills. If the rabbit... somebody's been doing something. If they could just stay... Carter. If you inhaled Agent Orange... in Vietnam. In 1979, the Vice-President... Felt. In the 60's TV show... United Network Command. In the mid 70's... used a blow dryer. In the Spanish Civil war... Libertarians. In The Wizard of Oz... Gale. Jack Benny's chauffeur was... Rochester. Josephine the... plumber. Lizzy Borden gave her mother... forty whacks. LSD is... able to really mess up your head. Meadams nuls are... common in Hawaii. Meow is... liquid low gas. Marijuana has never been called off. Mikhail Baryshnikov is... all of the above. Muhammed Ali was originally... Cassius Clay. Muhammed Ali was known for... all of the above. OPEC is... the coalition of oil producing countries. Pearl Harbor is... being bombed during WWII. People discussing... infrigating the destructiveness. Postcards are... a bug killer. Ronald Reagan was... professional football player.

Sanite people... I forget the louttr answer. Social Security... some sort of governmental thing. Someone interested in animal... breeds livestock. Spino Agnew was... an action. Supercalifragilistic... an adjective. The Andy Griffith Show... none of the above. The author of this genre... on the inside. The Big Bang is... how the universe got its start. The Domino Theory refers to... Southeast Asia. The Electoral College is... ridiculous. The fastest speed... irrelevant to you at the time. The five Marx brothers... Zephr and Gennaro. The Gato was a... WWI German police force. The Master Dyon Lins is... a surveying boundary. The Minister's pet dragon... Spot. The Naked Lunch is... a beatnik novel. The press Cutting the Grass... a failure. The Presidency of Gerald Ford... nothing much. The rhythm method... popular form of birth control. The term... increased brutality following WWII. The Trilateral International monetary exchange. The U.S. Vice President... all of the above. The Winona's Suffrage... Susan B. Anthony. To impress you... not bring up the vast quantities. Two famous sex researchers... Masters & Johnson. Velitgo is... both A and B. Wetorgate is... a hotel. What band was Paul McCartney... The Beatles. What can you get in red... in many cases, trouble. What is a Brainlout... a thinking device. What is interlace... foreplay between computers. What occurred at the Bay... a big mistake. What TV show featured... Laugh-In. Which of the following does... walking the dog. Which of the following does... iteration. Which of the following was NOT... Nik-L Nip. Which was not a Beatles... Put this in your mouth. Which was NOT film by Woody Allen... Interiors. Which was not a '60's rock group... The Beatles. Who fought the Battle of... General MacArthur. Who played Patsy Duke's... Patsy Duke. Who should be on top... what species. Who threw the overalls... a clown. You won't have to see to kick... Richard Nixon. Your abdomen is located... beneath your chest.

Elsősegély

CoVboy: Ezt az újdonsült rovatunkat nyugodtan tekintheátok a TökösMákos egy részének — az arra szánt helyből választottuk le. Mindez történt azért, mert — hűha Nektek — már rettentő mennyiségű beküldött anyag halmozódott fel nálunk. Ezek között van néhány rövidebb dolog is, tippek, poke-ok, chat-ek, szinkódok meg egyéb ilyen szórakoztatók, amelyeket eddig a lapok aljának kitérőjébe használtunk. Mostanában azonban 1,75 toll ezektől inni az oldaleket (micsoda pazarlás!), viszont bizonyára nem azért külditek nekünk őket, hogy üldögéltünk rajtuk, hanem azért, hogy nyomassuk le minél előbb. Szóval az egy ilyen Helpline-szerűség lesz, de inkább felkeltünk neki egy magyar nevet, mert olyan idiótán néz ki, ha egy — hozzávetőlegesen — magyar nyelvű újságban minden második szöveg... **NAGY MEGATHANX MINGEN MOSTANI "FELSZÓLALÓNAK"!** (és az aztán következőknek előre is!...)

Geonka Ferenc, keszthelyi olvasónk néhány SPHERICAL-kóddal képráztalta el a t. egybegyűjtöket:
PLAYER 1: RADAGAST, YARMAK, STGRMBLADE, SKYFIRE, MIRGAL
PLAYER 1-2: GHANIMA, OLIEP, MOURNBLADE, JADWIN, OUMBACHACHMAL

Gergely Balázs Pomázról gyönyörűen adventuro-rajongó, mert két 64-es kalandjátékhoz küldött tippeket:
TEMPLE OF TERROR: A hajó előtt, a függőhídon használjuk az aktív varázslatot. Nem árt, ha használat után elvágjuk a hídát. A berlingbe ágó fátykával menjünk be. Ha gyorsabban akarunk utazni, olvasd fel a meséget. A bronz medált ha nagyon tapogorjuk, a bazilikusz ellen tükör kell. A kereszkő sátrában felesleges mindent megvenni.
THE HGBBIT: A vasút előtt várjuk meg a napfelkeltét és csak utána menjünk át a trolók tisztására. Az ott börtönben várakozzunk addig, míg ki nem nyitják az ajtót. Gendarmot lehetőleg kerüljük, mert ellopkodja a tárgyalókat. Csak a zárt, üres hordó lebeg a vízen. A kulcsot kössük kötelekre, így már valószínűleg ki tudunk jutni a másik börtönből (előtte persze nem árt, ha ászunk egy kicsit a homokban). Ja, még meg egy cheat a MASK III.-hoz: a játék elején nyomjuk meg a 3' billentyűt és írjuk be: MAYHEM. A játékot a hetes pályáról kezdhetjük.

Valószínűleg senki sem fog vedul tiltakozni, ha **Mozaik László,** miskolci olvasónk elmeséli, hogy a **ROCKET RANGER**-ben mik a letárolt kódok az USA-ból:

10: Canada; 23: léghejő (amikor a játék elején a profot és a lányát lopják); 24: Venezuela; 26: Columbia; 32: England; 33: Peru; 34: Spain; 35: France; 36: Algeria; 37: Scandinavia; 38: Italy; 39: Germany (az utóbbi kettőnél repülő is lesznek); 40: West Africa; 41: Brazil; 42: Yugoslavia; 43: Libya; 45: USSR; 48: Mid. East; 47: Nigeria; 50: Egypt; 54: Persia; 55: Congo; 58: Sudan; 59: Arabia; 61: East Africa; 63: Kenya. Cool, mi?

Kajtár Gábor, szegedi és Géczy Zoltán, budapesti olvasónk **PIPEMANIA**-ban szenvednek (En le, én le — hű az egy tök jó játék! — CoVboy). Egyikük 64-en, a másik Amigán — viszont mindketten elküldték a pályakódokat (az első a 64-es):
5: HAHVORIP; 9: GRIN/TICK; 13: REAP/DOCK; 17: SEED/OOZE; 21: GROW/BLOB; 25: TALL/BALL; 29: YALI/WILD.

Kókény Gábor, aki Budapesten lakik és egyébként a Bluebird Studio névre hallgat, két 64-es poke-ot bocsát rendelkezésünkre:
GIZZY 3: RUN/STOP+RESTORE után POKE 9652,173: SYS 8144 jó dolog egy örökélethez. (Szórakoztató dolog lesz náha... — CoVboy)
CALIFORNIA GRIVING: POKE 45562,96 — végtelen idő; POKE 47404,169: POKE 47405,0: POKE 47406, 234 — sprite-útközések letiltása. Indítás: elm: SYS 34816.

Timár Tamás, Kiskunfélegyházáról szintén poke-okat keresgél unalmas percekben, csak ő PLUS4-en:
SPLITZ: (RUN/STOP+RESET után) POKE 4129, <az színt szöve>; POKE 4137, <az életék száma>; POKE 4188, <kezdőpálya>; POKE 4185, <kezdőpálya+1>. A <kezdőpálya> csak páros szám lehet (a 0 is az). Újraindítás: SYS 4128.
REBGUNG: (RUN és RUN/STOP+RESET után) >1E0F AD — örök gyorsaság és 'tűz' gombra; >1E54 AG — örökélet. Restart: G1000.
LIBERATOR: POKE 9540,234: POKE 9541,234: POKE 9542,234 — örök fuel; POKE 12037,173 — örökélet
TRON: POKE 13102,173: POKE 13118,173: POKE 13764,173: POKE 13787,173 — örökélet mindkét játékosnak
KRAKOUT+4: POKE 10074, 173 — örökélet.

CoVboy nevű idióta olvasónk innen a CoV HQ-ról szórakoztatónak tartja, hogy a **FIGHTER BOMBER**-ben csak azután lehet elkezdani egy küldetést, hogy az előbbi elkeresem teljesítette — ő viszont egy kíváncsi lélek és ezért Amigán **BUCKAROO**, 64-en pedig **KYLIE** néven szokott bejelentkezni a szolgálati listába. Azonnal játszható bármelyik küldetés.

Grolmász Gávid és Kókény Gábor, budapesti olvasónk 64-en SIM CITY-znek és klassz lesszúnak találták a játékot a pénz hiánya miatt. A következő poke-kal segítettek magukon:

POKE 12281,255: SYS 32774 — a térkép széle ugyan kissé zavaros lesz, de az ne zavarjon senkit.

Az előbbi rakás kódok "Beláza" emigó küldte valahonnan (A fellelhatás helyét és a vezetéknévét csak Inspector Gadgel tudhatja — mert én rézemről alkaverem velehol a börtöklát és a levei végén csak a keresztnéve volt — CoVboy):

PRG BOXING SIMULATOR: STEADY EDDIE — PARTY; GIFTY LARRY — TALON; FAST FREDDY — SWORD; PONNIE RAZOR — LUCKY; DEADLY DAN — UNIGN.
JUMPING JACK SON: KAYLEIGH, ALCHEMY OCTOBERON és TANGRAM, INCUBUS, SIRIUS.
CGNTACT: SHORTCIRCUIT, POLLINOSTONE, NORTH AMERICA, FRANCISDRAKE, BLACKWOODDELK, PENNSYLVANIA, BELLABAMBINI, DONTUSEATARI, EARLYMORNINO, GHOSTBUSTERS, JUSTPASSWORD, BRONTOSAURUS, MIDNIGHTSTAR, POWERMACHINE, PINKYPANTHER, DAGOBERTDUCK, SCOTLANDYARG, SESAMSTRASSE, AMIGAFOREVER, (Melyik ASM-ben is voltak azok?)

Bárdos Gábor, Arlórról PLUS4-tulajdonos és hogyan! leveleket küld nekünk poke-tangerral és játékleírás-halmokkal, (lelten lartsa meg jó azokasé! — CoVboy) A "halmok"-bel a következő számban láttok viszont nagyobb bukkákat, a "tenger"-ből pedig most következnek néhány lerny!

BRIDGEHEAG (a CoV 5-ban lévő előg rematy): **POKE 12790,248: POKE 12791,49: POKE 13214,180, 13215,51** — sérthetetlen-ség. Restart: SYS 8192.

PROJECT NGVA: **POKE 10888,234: POKE 10889,234: POKE 10890,234** — végtelen energia.

VIGEO MEANIES: 7968,76; 7969,53; 7970,31 — védelem a felaktól; 7444,173 — végtelen energia. Restart: SYS 10768.

PSYLO: betöltés után monitor >11FC 0A 80, majd G101D, **POKE 13990,173: POKE 8750,173** — végtelen energia. Restart: SYS 30432.

FORTRESS UNDERGRUNG: **POKE 10899,78: POKE 10900,147: 10901,42** — sérthetetlen-ség.

GLIVER: betöltés után monitor >18D8 F6 FF, majd O17B8, **POKE 19846,144: POKE 19847,77** — sérthetetlen-ség; **POKE 21385,234: POKE 21386,234** — örökélet. Restart: SYS 16128.

ENIGMA: **POKE 8945,165: POKE 13517,165** — sérthetetlen-ség; **POKE 13306,165** — végtelen energia. Restart: SYS 18432.

PAPERBGY: **POKE 10816,165** — örökélet; 6637,165 — végtelen újság; 10794,96 — sérthetetlen-ség. Restart: SYS 14592.

F. WARRIOR: **POKE 6639,165** — sérthetetlen-ség; **POKE 6500,169** — az ellenfél ereje jobban fogy; **POKE 5931,165** — örökélet. Restart: SYS 16192.

GINGBAT WOMBAT: **POKE 14738,165: POKE 14798,165: POKE 15055** — végtelen erő. Restart: SYS 12288.

EMERALD MINE 1: betöltés után monitor >1493 0A 80, majd G101D, **POKE 2023,189** — örökélet; **POKE 20508,96** — sérthetetlen-ség mindkét játékosnak. Restart: SYS 26365.

EMERALD MINE 2: betöltés után monitor >1493 0A 80, majd G101D, **POKE 2023,189** — örökélet; **POKE 20508,96** — sérthetetlen-ség. Restart: SYS 12288.

GOGZILLA: **POKE 24430,189: POKE 24433,189** — örökélet; 24400,96 — sérthetetlen-ség. Restart: SYS 4352 illetve SYS 4608.

IDOUTAZO: **POKE 15050,173** — örökélet; **POKE 7546,173** — örökélet. Restart: SYS 7372.

SPY VS SPY: betöltés után monitor >10FB 0A 80, majd O1028, **POKE 8444,96** — végtelen idő mindkét játékosnak. Restart: SYS 20480.

BERNÁT A NYOMGZÓ: betöltés után monitor >10F1 FB FF, majd G1020, **POKE 4585,173** — örökélet; **POKE 8056,173** — végtelen erő. Restart: SYS 27392.

JACK ATTACK: **POKE 8631,169** — örökélet. Restart: SYS 4178.

GARK TOWER: **POKE 12692,173** — nincsnek ellenségek. Restart: SYS 7744.

BLACK THUNGER: **POKE 8648,234: POKE 8649,234** — végtelen bomba; **POKE 9103,234: POKE 9104,234** — végtelen rekéta. Restart: SYS 6423.

A-07: betöltés után monitor >1115 0A 80, majd O1028, **POKE 24615,173** — örökélet. Restart: SYS 20331.

LEAPER: **POKE 8076,234** — örökélet; **POKE 11562,234** — végtelen erő. Restart: SYS 16365 illetve SYS 10241.

ZAGAN WARRIOR: **POKE 5440,173** — örökélet. Restart: SYS 4100.

POWERBALL: **POKE 8641,165** — örökélet; **POKE 11402,234: POKE 11403,234: POKE 11404,234** — örökélet. Restart: SYS 5751.

INVASION 2000: **POKE 7381,173** — örökélet. Restart: SYS 4288.

INTERNATIONAL KARATE: **POKE 14315,0** — idő. Restart: SYS 18177.

SPY VS SPY III: 35625,189 — végtelen energia.

(Te Atyálaten, mennyi poke!... — CoVboy)

Somogyi Tamás és Péter, Tatárról szintén **ELITE**-t berheltek PLUS4-en:

Betöltés után monitor és A3635 JMP \$8004, majd RUN. A demo után monitor:

>07F8 80 >9203 D0 00 >921D D0 00
>2627 FF FF FF FF — sok pénz (kinullázódhat)
>262E 97 97 97 97 — mindenütti military laser.
Indítás: G4900.

A jelenlegi adagban még van jónéhány olyan, ami a nyár folyamán érkezett hozzánk, mert sajnos nem tudtuk egyeztetni időzítni az ősszel beérkező hírdetést. A hírdetés természetesen a továbbiakban is ingyenes — a MAGANSZEMÉLYEKNEKI Ja, a "gratifikációk" lehet elfelejtett...

C64 floppy+magnó+40 db BASF leltérem+10 db SONY leltérem eladó kényez 40 000,- Ft Erdőküldi Kozák Tamás, Debrecen, Vörösmarty u. 29., 4032.

GEOS programcsomag 8 lemez eladó Kérésre írásban Angol-Magyar leltérem is adok. Velezborítókot kérést Varsányi Ódóbor, Szombathely, Nagy László u. 11, 3/7, 9700.

Gerendák C64 magnóval 2 joystickkal, beépített turbóval, fejállítóval, rászel gombbal, programokkal, sok szériajelzővel eladó Iltás Tamás, Nyíregyháza, Fészek u. 200., 4400.

C64-esek figyelme! Játékprogramok edása és cseréje kezdtünk. Lemeztől ártit játékokat is vannak. Velezborítók ellenében listát küldök. Bencze Tibor, Százhalombatta, Patalki sétány 6 4/14, 2440.

C64-es programokat cserélek kezdtünk! Csere elapom kb. 1000-1200 db program. Pl.: Test Drive 1, Sky Fox, Desert Fox, Bosszú útj. Csere Tuzs Ervin, Pázdó, Arany J. u. 9., 3060.

C64-esek figyelme! Játékokat cserélek ill. talán vezetek lemezek. Felbontott játékokat ellenében kék. Utas nem hátrány. Az is lehet, ehhez kevés játéka van. Kérésre listát küldök. Závoti Zoltán, Sopron, Fehér D. 15., 9400.

C64-es keresek kalandjáték-szerkesztő programokat valamint a következő játékokat: IDOE, GESZ II, BARD'S TALE I-III, DUN DARCH, MARSPORT, FAIRLIGHT II, SHORT CIRCUIT II és a LORD OF RISING SUN C64-es változatát (név van) Gergely Balázs, Pomáz, Beniczky u. 51, 2013.

C64 játékokat cserélek lemezen Velezborítókot listát küldök. Velez Dániel, Budapest, III. Arminium ut. 34., 1031.

C64 tulajdonosok figyelme! Keresem a Battle Chess, F14 Tomcat, Gunship, Pireless, Operation Wolf, Robocop, Batman — the Movie, Dun Darch, Steel Thunder, Star Wars I-II, valamint stratégia programokat. Megvétel és csere lehetséges. Orcsik Róbert, Bakonybél, Dózsa Gy. ut. 3., 4060.

Hé C64 FREAKS! Alkalmaz egy menő lemezt leglis lenni? He jó code vagy zenező vagy, íj és küld egy lemezt az eddigi lop munkáidból. All code letters will be emmored. Cim: Hejnal Ódóbor, Tál Kertváros, Zóla Emil fasor 6., F/3, 2534.

C64 lemez, kazetta — 2000 program, VC-20 csak lemez, 300 program csere. Listát kérék Keresem a VANGUARD c. játékokat Gergely Ferenc, Budapest, Baross 3. U/6, 1203.

C64-es kezdtünk, lemezek programokat eladók. Velezborítókot listát küldök. Ugyanig eladók lemezen játékok és felhasználó programok, de csere is érdekel (Sch) Gonda Balázs, Budapest, Kili Vág u. 7., 1133.

C64-en kezdtünk programokat eladók és cserélek. Előszörben a következő programokat keresem: Summer Games I-II, Winter Games, Last Ninja I-II, Heroes of the Lance, Robocop, Command Ugh-Lympics, Defender of the Crown, Indiana Jones the Last Crusade, Grand Prix Circuit, Fusion, Legend of the Amazon Women, Masters of the Universe, Barbarian I-II, Waterpolo, Graphics Basic, Simon's Basic Szívesen küldök listát Velezborítókot. Csak leltérem, Melis Balázs, Wesselys u. 7., 4700.

C64 programcsere lemezen és kezdtünk. Keresem: Heroes of the Lance, Neomancer programokat. Velezborítókot listát küldök. Lakatos Balázs, Gyöngyös, Napsugár u. 14., 3200.

C64-es programcsere lemezen. Keresem a Heroes of the Lance, Lord Drivin', Turbo Outrun, Falcon, Curse of Azure Bonds, Dizzy II. c. programokat. Ugyanig eladó C16-es joystick (700,-) 10. Nagy István, Pomáz, Kőne u. 36., 2013.

Keresem C64-en lemezt. Command Rally, Emlin Hughes Soccer, Grand Courts Tennis, Olympic Basketball, Boung Manager programokat, bármilyen jó Footballmanager és a (kiseb) Návai Szilárd Zoltán, Békéscsaba, Pálfi-sor 15/2, 5600.

C64 és IBM programok edása kezdtünk és lemezen oltón. Kérlek és leghevesebbek is Velezborítókot listát küldök. Cim: Káta Tibor, Szolnok, Csokonai ut. 28. 1/2, 5000.

C64-es játékok és felhasználó programokat cserélek, eladók. Keresem a Myri, Carrior Command, After the War, Aussie Games-t. Cserébe hasonló színvonalú játékokat adok. Jelenkál Velezborítókot kérék és listát küldök, várok. Székely Péter, Kazincbarcika, Lenn ut. 48. 4/3., 3700.

C64-es programokat cserélek és eladók kezdtünk (5-20. F/3b). Poké-kódok, térképek. Minden 5 játék ajándék. Varga Márton, Budapest, XVIII. Hevener u. 56. Xom 56, 1181.

C64-es programkészlettel eladom! Késsz programokat oltón! Erdőküldi Kozák Tamás, Csak leltérem! Cimam: Paták Attila, Budapest, XVII. Újpest út 51., 11135, 1173.

C64-es gyártó (originál) játékokat eladók, vagy elcserelehetők. Csak gyártó! Ezek a: darcabonker 350,- Ft. A programok címei: Heartland, Henry's House, Bubble Bobble, Football Manager, Snake Force Cobra, Karasem az Új Vadnyugal II. c. játékok. Cimem: Perkányi Gergő, Pécs, Zója út 1/A, 7624.

C64-es programokat cserélek lemezen. Keresem Zak McKracken and the..., Test Drive II IV., Maniac Mansion, Giga-Paint. Cserébe több, mint 2100 programból álló Velezborítókot válogathat. Ezekből párat ajánlok. Defender of the Crown, Renegade Master Disk kezelő Terbe Péter, Várpalota, Csokonai út 51., 8100.

C64 + 1541/II, floppy + magnó + 2 joy. + 73 márkás diak + 11 kazetta (mindazok leltérem programokkal) + rászel kapcsoló + 6 db szakkönyv. 50.000,- Ft-ért eladó. Csabai Tibor, Csátr, Kossuth út 2., 2673.

C64 játékok és felhasználó programokat cserélek lemeztől kezdtünk. Sport és logika érdekel elsősorban. Listát levelekkel várok! Teanádi Tamás, Budapest, XIX. Batthyány u. 10. VII/25, 1195.

C64-re programokat eladók kezdtünk (5-10. F1—db), a régebbiekben a legújabbakig. Szívesen: las programok eseten csere is lehetséges. Lemezes leltéremmel is rendelkezem. Cseréletem 4000 program. Ugyanig: PU5/4-es program csere minden mennyiségben. Keresek 04-es állásokat PU5/4-re. Uchenstein Software Service & Oceanus Star Soft, Uchenstein Raymond, Miskolc, Dankó P. 15. 5/1, 3530.

5,25"-os DS DD no name lemezeket eladók, 44. F/3b: Földi László, Budapest, VI. Hunyik ut. 8., 1067.

C64 kezdtünk figyelme! Sok lemezes program, kezdték verzióval (UGH-LYMPICS, OCEAN R, SPITTING I, TEST DRIVE III, TOTAL ECLIPSE I-2) és rendelkezem ill. 1990 programokat adok ill. cserélek. Cim: Beresnyák Mihály, Mánaps, Örkényi út 18., 4326.

C64-re programokat eladók (5. 1/3b) kezdtünk Velezborítókot listát levelekkel listát küldök. Velez Tamás, Pécs, Anikó u. 16. V/4, 7632.

C64-en programokat adok, vezetek, cserélek! Adás esetén 10-20. F/3b. Kérésre listát küldök. Iztellő: The Last Ninja 2, Mercenary, Tw Na Nog, Impossible Mission I,2, Total Eclipse, Dark Side, Elia + kimentett állás (minden van rakta + Competent besorolás), International Karate I,2, Adathozzjáró és kezdték kérék! Keresem C64 kezdték és Turles (Konami), Golden Axe c. programokat.

C64 kezdték eladók az alábbi programokat 70-100. F1-es ártón. Elitro, Last Ninja II, Ace I, Ace II, Ace 2088, Total Eclipse, Dark Side, Új Vadnyugal I,2, Shiftor Football, Beach Head 3, Ajena, Skate or Die és még sok más program. Késsz Készlet, Miskolc, Gyóni Géza u. 5. 2/3, 3526.

Eladók C64-es jó játékok lemezen. Pl. Gunship, Eddie Edwards, Total Eclipse, Last Ninja II. Kérésre listát küldök. Keresem a Target Renegade c. játékokat végig Jankovics Ádám, Miskolc, Kassai u. 48., 3526.

Réskor gombos-C64C+1541 drive+Bitkasha SP180VC printer-54 000,- Ft-ért eladó. Tel.: Bp. 140 65-68.

C64-re kb. 200 főtő játékokat eladó. Árak postaköltséggel együtt 50,- Ft. (Csak lemezen!) Lemezt körülmények meg, hogy melyik programot kell, és küldjék el a lemezt 50,- Ft-ért. Mielőtt visszaküldjék a programot! Egy program 40-34. Ft. mert a lemezt visszaküldésért a postai díj 16. Ft. Cim: Simon Ódóbor, Miskolc, Vasvári u. 57., 3535.

C64-es magnókat! Keresek új 89-90-es játékokat felhasználó programokat, valamint az alábbi játékokat: Ivan Tornado, Rock Star, Nexus, Road Blastor, Navy Moves I. és a Carrior Command c. programokat. Kelemen Péter, Kőszeg, Fenyő út 1/A, 9730.

Keresem C64-re a TUSKER c. programot kezdtünk. Velez Tamás, Győr, Bacsó Béla út 68., 9023.

Eladó C64-hez cartridge RESET gombbal, 5 programmal, Turbo 250, fejállító, Copy 236, Chameleon (C000), Fastload, Ace 900,- Ft. Kivánságok más programokkal is Keresem azokat a programokat, amelyek a gép analóg bemenetét használják, továbbá lemezeket működtető programokat. Keszler Róbert, Kerepestercsa, Lenn út 24., 2143.

90-es programok eladók lemezen 20. F1-program, Adathozzjáró kérék! Hejnas Balint, Vasvári, Aranyos ut. 18/A, 8700.

C64-re keresem a DAREHID 2 játékokat, és mieddelébe CONSTRUCTION K1-ket, két F1 SHOOT'EM UP, BREAKOUT... stb. Megvételre, csere is ill. Cim: Fehér Tamás, Gyermén, Egri út 29., 2000.

C64-hez 1351 egér és fenyveruza 100000 oltón ajándék programokkal. Dele-Becker könyvek leltérem. Fantomas Software Co, Budapest, V. Károly u. 4-6, 1052.

Árharz jó programokat C64-re? Kezdték? És humoros levelekkel is vársz? He különleges játékokat várnak, akkor jó helyre írtál leme a hely, ahol az ártóképes ártóid valóra válnak! Nagy György, Maklár, Ady Eu. 11., 3397.

C64-re keresem a LORD OF THE RISING SUN című programot, és bármilyen távol-keleti kalandos adventúrát, stratégia, vagy sport játékokat. Cserélek is Joneshim Ltd. Pomáz, Beniczky u. 51., 2013.

C64-esek figyelme! Jó minőségű játékokat eladók kezdték (5-200. F/3b). Listát küldök. Eladás esetén leltéremmel Velezborítókot kérék. Keresem C64-re a SIM CITY 1, 10180 OUTRUN, MYTIN (System 3) c. programokat kezdték. Horváth Csaba, Tapolca, Simon István u. 22., 8300.

C64-re játékok és felhasználó programok eladók. Megvétel THE LAST NINJA I-II-III, valamint a C64-ban addig megjelent összes program + GEOS V2.0 rendszerprogram 10 lemezen. Ezenkívül GRAPHIC ADVENTURE CREATOR eladó, vagy kérésre cserélhető. Cim: Nemes Zoltán, Budapest, XVI. Vuklár u. 2., 1163.

Felvennem a kapcsolatot memóriamentés cartridge (FINAL 3, MK IV) tulajdonosokkal. Ugyanig C64-es programok csereje kezdték. Mázáros Zoltán, Szolnok, Mártírok út 35., 5000.

C64-es alig használt magnó oltón eladó. Keresem a PIRATES c. programot C64-re (lemezes). Müller Zoltán, Budapest, XIX. Szeghegy u. 7., 1193. Tel.: 177-2723.

C64-re programokat másolók. Kezdték 5. F/3b, leltérem leltérem igénylő játékok 50 és 100 Ft között. Velezborítókot is küldök és majd abban küldöm a listát. Cim: Varga Roland (Roller-soft), Pécs, Fáy út 11/b., 8500.

C64 program edása lemezen 10. F1-program, több oltón! 10. F/3b! postaköltség. Sulyok Tibor, Budapest, VI. Dersowit u. 25-27., 1066.

Keresem C64-re a Newsroom, a Falcon és a Printox (összes idegészítés) c. programokat. Programokat cserélek lemezen (kon leltérem). F1-4 leltérem leltérem, stb.), esetleg eladók. Juhász József, Debrecen, Rápcsa u. 11., 4034.

C64-re keresem a GEOS 2.0, Printox, Print Shop és Newsroom programokat, eladom a Mikro magazin 1987-1989. Mikrovilág eladó ártókat és egyéb számítástechnikai (magyar) folyóiratokat. Nótin László, Várospalota, József u. 53., 4287.

Oltón eladó C64+floppy drive+óros lemezek+játékokat programok+szakkönyvek. Irányár (eküldre lehet) 27 000,- Ft. Erdőküldi a következő címen lehet. Kovács István, Mészáros, Munkácsy M. 4/b. 5400, vagy a helyi 723-as telefonszámmon.

Oltón eladó C64+Commodore magnó+2 db turbo joystick+játékokat programok. Irányár 20 000, Ft. Erdőküldi. Jodi Attila, Mezőúr, Szabadtság 10. 6-8., 5400. Helyilel: 908.

C64-esek! Keresem C64-re a DAN DARE!, Az ENIGMA I ORGEL, a DARK SCEPTRE, és az ANNALS OF HOME! Cserébe a szobai jéhe! Labano József, Vác, Damjanich tér 2. 2600.

Eladó C64/II+VC1541 floppy+magnó+2 db joystick+32K cartridge+leltérem+lemezek+2 db leltérem. Irányár 50 000,- Ft. Commodora Anigat! Vennék Cim: Tóptai Ferenc, Szeged, Szamos u. 2., 8/48. 6723.

C64-re keresem kezdték megvételre a következő programokat: Új Vadnyugal I-II, A bosszú, The Last Ninja I, ELITE, Rich Dangerous, Total Eclipse I-II, The New Zealand Story, Gunship, Steel Thunder, Graphic Adventure Creator. Csere is érdekel (listát kérék!) Az ajánlatokat az alábbi címre küldjétek. Kovács Ódóbor, Kálcsa, Vöröspálma u. 37., 8300.

Eladó C64+RF501 (lemezzegység)+magnó+2 joystick+egér+kezdők+lemezek+könyvek. Tel. Bp. 1-782-246.

Küldök C64-es programokat oltón eladók. Kérésre magnó másolatokból. Listát csak Velezborítókot listát levelekkel küldök! Kovács Péter és Tamás, Kármend, Rákóczi út 74. V/3, 8900. Tel. 296.

Vennék floppy meghajtót és nyomtatót C64-re. Hott! József, Szekszárd, Mórmen G. u. 37. 11/10, 7100.

C64-es programokat eladók kezdték, 8. F/3b. Földi Attila, Dombóvár, Ady E. u. 16., 7200.

C64-es kezdték és lemezzel oltón eladom. Jelenkérés csak leltérem! Paták Zoltán, Budapest, XVII. Pesti út 101., 1173.

C64 program lemezen eladók! Egy lemezt két oldalán programokkal — melyiket a megrendelő választ ki — 190 Ft + 50,- Ft postaköltség. Ev végén ajándék sorozat! Velezborítókot listát küldök. Negyemási Gyula, Beregybafu, Csónak u. 1., 4100.

C64-es lemezes játékokat eladók kezdték (60. F/3b). Többek között a Gunship, Defender of the Crown, Test Drive, Stealth Fighter Velezborítókot leltérem. Cim: Vincze Márton, Budapest, Arany J. u. 13. F/3. 2092.

Hírdetési szelvény



C64-ra programok eladók! Kazetára és lemeze-
re! Erdéklődni lehet: Miksa Tamás, Tatabánya,
Vtáka u. 34. III. vagy Tel. (00-34) 10-095, Miksa
Tamás keresse!

C64-es programokat adók kezettán (8.
11/0b) Sok lemez és játék van pl. Skate or
Die, Myth, Barbarian II, Winter Games. Ezeknek
az ára 10,- Ft/db. Válaszborítók kérése
is szívesen! Határ Zoltán, Budapest, XXI.
Kossuth L. u. 107/117/21, 1211

C64-re régi és új színvonalas játékokat adók
kezettán (10., Ft/db) és csereért is 10 prog-
monként egy BONUS Válaszborítók ellenében listá-
tást küldök. Rockmonor leírás kérések. Bárány
Csaba, Fényeslitke, Vasút utca 10., 4621

C64-re csereért keresem kezettán, esetleg leme-
zen! Iard Drivin', Shinobi, Snowwhite, Turbo
Outrun, Dizzy I-II, Indiana Jones, Batman
— the Movie, Hostages, F-14 Tomcat, Gunship,
Robocop I-II, Heroes of the Lance, Stealth
Fighter, Barbarian II — the Dungeon of Drax
résezt. Kócsa Tamás, Győr, László F. u. 30, 9022

C64-es programcserékre keresem Keresem az
Annals of Rome, SIM City, Populous, Pro Tennis
Sim, Hard Drivin', Newsroom, Adventure Building
System, Graphic Adv. Creator, Prof. Adv. Writing
System című programokat. Csar Gyula, Tatabá-
nya, V. Kiliánkői 27., 22., 2800

C64-es programcserékre keresem Keresem a
következő programokat: Fighter Bomber, Gunship,
Cameo Command, Dungeon Master, Sim City, +
bármilyen stratégiai program érdekel. Címem
Nyemcsák Sándor, Szarvas, Damjanich u. 123,
5540

Keresem C64-re lemezen a CURSE OF AZURE
BONDS, POOL OF WADIANE, LORDS OF THE
RISING SUN c. programokat, árajánlatot kérek!
Hagy Farkas, Budapest, Achin A. u. 19, 1106

Keresek lemezre, kaland, akciós, sport illetve
szimulátor programokat. Keresem továbbá a
Printox c. programot és bővítet. Cím: Horváth
Károly, Orosháza, Tómpa u. 14, 5000

C64 kezettánok figyelem! Csereért kezettán
80/89/90-es, lemezre és lemezről árt program-
okat. Listát kérlek és küldök. Ha nincs csere-
alapod, akkor is írd. Nézni és adni! 1000 prog-
ramból választhatás! (4 18., 11) TSG, Tatabánya 3.,
Ft. 3073, 2800

C64-re kezettán megvételre keresem a TEST
DRIVE 1,2 vagy 3-1. Ajánlatok a következő címre
kérem: MIKOSYSTEM, Miksa Krisztián, Halászi,
Lenin ut. 13/a, 9228 Tel.: (06-98) 11 258

Eladó C+4 alapgép+magnó+1541/II. floppy
egység vagy külön is. Kapcsoló C+4-es progra-
mokkal lefektetett (400., Ft/db), valamint leme-
zek (150., Ft/db) együttesen 3 1/2" DSDD úras
NONAME lemezek ára csak 110., Ft. Agárdi Tibor,
Kecskemét, Dankó P. u. 37, 6000

Eladó egy C64, floppy drive, szakkönyvek.
Erdéklődni 18.30 és 19h között a Bp. 1146-003-as
telefonosámon.

C64 tulajdonosok figyelem! AKÁ keresek a
STEALTH FIGHTER, IMPOSSIBLE MISSION II,
TEST DRIVE I., GRAND PROX CIRCUIT,
DEFENDER OF THE CROWN, KATAKIS, QI JOE,
CALIFORNIA GAMES, THE LAST NINJA 2, (30.
50., Ft/db) programok lemezről árt listát kezettá-
n! Válaszok, Irjatek! BYTESOFT, Pomáz,
Csarasznyó u. 1023/2, 1013

C64-re csereért, programokat kezettán listát
válaszborítók ellenében küldök. Keresem a Monty
és a Dizzy sorozat résezt. Játéklevelek és érde-
kelnek Vennék Spectrum Világ 1-21 és Commo-
dore Világ 1 résezt. Márkócsa Norbert, Arad,
Mikszáti K. u. 3713

Lemez és játékok kezettán. HOSTAGES,
BATMAN THE MOVIE, TURBO OUTRUN, TEST
DRIVE 1,3 stb. Olcsón eladó, esetleg csere
válaszborítók listát küldök. Sashegyi Zoltán,
Pécs, Magaslati út 45, 7525

C64-esek, sorstársaim! Keresem a King of
England, Dizzy 1,2,3, Battle Chess programokat!
Programcserékre lemezen és kezettán. Szívesen
elcserélem bármivel az Elia met. Az én verőmonom
előre pezza, lakóka, üzemenység, pénz, rakéta, szu-
per hajtómű, és egy pár nehezebbre a beállítására
vár. Kékly András, Sopron, IV. László K. u. 14,
9400

C64-ra színvonalas 88/90-es játékok eladók.
lemezre, nagyon olcsón! '90-es programokat
csereért is! Valuska Tamás, Gyomaendrőd, Mik-
száti u. 50., 5500

C64-re kb. 1000 prg. eladó. 10. Ft/db Válasz-
borítók listát küldök. Zelenka Zoltán, Debrecen,
Izsó u. 11, 4028

C64-es legújabb időreú programok, minden
minnyiségben. Korom Viktor, Budapest, VIII.
Mátyás tér 4., VI/2., 1084

C64-ra lemezre és kezettán + feladás eladó.
Sürgős! Erdéklődni lehet levelem. Árajánlatot
kérek! Krausz Tamás, Budapest, XV., Rákóczi út
98, 1155

C64 programokat adok, veszek, csereért leme-
zen. Kollcs Bertold, Veszprém, Balai Imre utca
46/1, 8200 Tel.: (06-80) 25-965

C64-es programok lemezen (20., Ft/lemezre) és kezettán (15., Ft/db) 1-2 heles
időreú programok. Kérésre listát küldök. Csak
1985-1990-es programok érdekelnek! Hegedűs
Márk, Hécsetek, Ávár u. 6/8 9653

C64 programokat csereért lemezen és kezettá-
n! Keresem kezettán! Batman — the Movie,
Airborne Ranger, Spideeman, Pegasus, Sailing,
Nostalgia Keresem lemeze! Sim City, Powerpach
I-II, Demo Maker, Dizzy I-III, Bard's Tale I-III,
Neuromancer, Rocker Ranger, Bobo, Prohibition,
Tintin on the Moon, Hostages, Battle Chess, Rick
Dangerous, New Zealand Story, Fighter Bomber,
Superman, Lombard Rail, Pro Adventure Writing
System, Dark Scepter, Captain Blood, World
Trophy Soccer, Action Service, Armylet, 500cc
Grand Prix, Chemion's Challenge, Wario's Quest,
Eddie Edwards' Super Ski, Bubble Ghost, Giga
Paint, Cimen The Iron Boys, Groshaza, Bajcsy
Zs. u. 17., 5900

C64C+magnó+1541/II. + F.C. III + 55 db
lemez+kezettán 000 db. Játék+könyvek+játékle-
velek+ajánlatok sürgősen eladó olcsón. 35 000.
Ft. vagy ráírtással Amiga 500-ra csereért
Stratégiai és kaland stratégiai játékokat kérések!
Keszep Zoltán, Székelyháza, Belmed u. 12,
8000

C64-es programokat adok, (esetleg csereért, de
csak lemezre) prg.-ot 1 program 10-15., Ft. 1
lemezre) 25., Ft. 1 órányi prg. 400., Ft. (TDK-ra
veszem) Válaszborítók bősége lemeze listát
küldök (kb. 200 lemez) 30 kezettánról listát adok
hordozóra veszek. Berényi Horbár, Halván,
Lélek út 25, 3000

C64-es számítógéphez egér, 3M-es lemez
eladó, valamint prg.-ok eladók 13. Ft/db Cserekre
készen a Hard Drivin' prg.-ot. Ké. László, Egm.
Domonkos út 8., 3300 Erdéklődni telefonosámon
is küldhetek és jelentkezem

C64-es programokat eladok lemezen (15.
Ft/db) pl.: Test Drive 1-5, Hammer Fist, Kazetán
(10., Ft/db) pl.: Stealth Fighter, California Games
Válaszborítók listát küldök. Szabócs Zoltán,
Győr, Deák F. u. 12., 2230

C64-es lemezen keresem a következő progra-
mokat: Newsroom, Dizzy II, The Irish Shop, Időre-
gész, Impossible Mission II, Printox. Bővebben
Péter Gábor, Gödöllő, János u. 32 2100 Tel.
(06-28) 30-393

C64 programcserékre kezettán Keresem a CoV 1
számát. Hagy Tamás, Szombathely, Barátok u. 7
9700

C64-re szuper programokat eladók kezettán! A
legújabb lemeze (játékok és kezettán) Csak válasz-
borítók ellenében levezetők küldök programlistát!
Címem: Friesz Gábor, Kőnöl, Körtvélyes u. 11,
7300

C64-re keresem az EPSON DELTEX szöveg
szerkesztő programot. Cserebe pedig más pro-
gramot tudok felajánlani. Barcsa Barna, Maza-
sasztvár, Kossuth u. 33, 7351

Eladó C64+floppy+magnó+2 joy+100
lemez+15 kezettán+könyvek. 35.000., Ft. Külön
külön is eladók. Sürgős! Lőrinc Dező, Buda-
pest, III. Lóczy Mihály u. 3 1039 telefon 167-
1889

C64-es játékokat csak lemezen 10. Ft/db, olde-
les játékokat 30., Ft/db eladók (pl. 10P listák) je-
kerek! Listát lelebegzővel válaszborítók ellenében
küldök. Keresem a DIZZY II-t. Halász Balázs,
Tel.: Bp. 1-89-46-48

C64-es programok eladók kezettán. Menth
Gábor, Zalaegerszeg, Bem út 4, 8999

C64-hoz 16 kbyte-os EPROM kártya eladó
Feltöltéssel válaszborítók ellenében részletes leírattal
küldök. Ké. Csaba, Sárospatak, Rajk L. u. 3/B
7000

ATARI ST és APPLE MACINTOSH emulátorokat
keresek AMIGA-ra. A zene szerkesztők közül a
FUTURE COMPOSER-t tudtam. Van néhány szu-
per DEMO is. Az emulátorokra ármogalólistát
kérek. Péter Gábor, Szeged, Szegedi u. 13. 6729

AMIGA programokat eladók (40., Ft/db). Megfele-
lő partner esetén csere is lehetséges. Kotroczo
Balázs, Budapest, XII. Hegyalja út 63. F. 1 Tel.
165 5110

Commodore AMIGA 500-as számítógép progra-
mokat adok veszek csereért, és Amiga 520-as TV
Modulátor eladó (2500., Ft) Kotroczo Balázs,
Budapest, XII. Hegyalja út 63., 1124 Tel.: 165-
5110

Ha AMIGA-d van, biztossan kész! Szuper progra-
mokat, elérhető áron! Prosoft, Nyírbátor, Ft. 78-35,
4300

AMIGA 500-hoz 512 kbyte bővítő. 12.000., Ft.
Ké. Henrik, Budapest, XXI. Határ utca 103., 1213

Amiga programokat csereért (főleg demók),
szakkönyvet Amiga val foglalkozó újságokat
veszek. Szeretlek Arnold, Bálmonostor, Árpád u.
2, 6528

Amiga 500-as vannak modulátorok forrású vagy
valutár. Árajánlatot kérek. Csah Robert, Szon-
los, Nagygyörgy u. 31, 6600

Amiga programokat csereért Küldj listát!
Fantomas Software Co., Budapest, V. Károly u. 4-
6, 1052

C64+2 db. datasette+2 db. joystick+játékok
(kezettán, lemezen), továbbá Amiga programokat
adok-veszek csereért. Keresem a Populous és
Falcon nevű játékokat. Farkas Elek, Kunzentmár-
ton, Kilián út 13., 5440

AMIGAK! A legújabb időreú programok ele-
dása (40., Ft/db) Cím: Dobránszky György,
Nyíregyháza, Eprashet út 56., 4400

3,5 inches lemezek olcsón eladók! Telefon. Bp.
118 5585.

AMIGA-ra programok kaphatók! 25. Ft/dbek
magyar nyelvű AMIGA szakkönyvek megrendelhe-
tők, lemezre is közhírvy, Basic, DOS, Macr
László, Budapest, XIII. Dráva utca 11. VII. em. 39
1133 Tel. 1732 008

PLUS4, C64 tulajdonosok figyelem! Minőség
programok eladó! PLUS4-ra kezettán (50., Ft/db),
lemezre (50., Ft/db) Pl.: DRILLER, BARRIO-
WED TIMES C64-ra csak lemezen (50., Ft/db) Pl.:
GUNSHIP, DEFENDER OF THE CROWN
Válaszborítók listát küldök. Prókai Arnold,
Vörpök, Sport út 18., 3351

Eladó C+4, 1531-es datasette tel. Keresem
C64-ra a "The Tank" című programot. Cím: Völgyi
Péter, Budapest, III. Lajos u. 107 1036

Commodore Plus/4, C16-os prg.-at csereért,
eladók (9., Ft/db). Keresem: A 07, Savage Island,
Bard's Tale 1-2, Balance, Arthur Noid, Action
Force nevű programokat. Cím: Bucsek Attila,
Dunaújváros, Gagarin tér 19. Fiz. 3, 2400 (Csere-
ért: 850 prg.)

C16 + 4 magnóval, kb. 300 db. játékkal, azak
könyvekkel eladó. Ára 12 000., Ft. Toth László,
Budapest, XVII., 527 utca 11, 1173

Csereért programokat PLUS4-ra kezettán Kb.
300 program van! Pl. Barbarian, Spy Vs Spy 3
Keresem a Battle Chess és a Defender of the
Crown kezettán változatát. Címem: Dohos Zoltán,
Budapest, XVIII. Mikszáti K. u. 2/c., 1184

Commodore Plus4 + magnó+játékoprogra-
mokat+szakkönyveket, utányos alon eladó. Málnék
Gyula, Tízavaszvár, Béthony u. 2, 4440

Programkészítést eladom (C+4) Kezettá-
n! 50-60 prg. (Adárg 450., Ft) Válaszborítók
ellenében küldök. Bódis Imre, Borsodnádasd,
Rákóczi u. 23/A, 3571

Uj C+4+magnó+joy+programok+szakkönyve-
k eladó! Ár meggyezés szerint. Erdéklődni
lehet. Lovas Zoltán, Csongrád, Berzsenyi
Dániel u. 1/A, 8540

Memóriabővítő C+4/C16-hoz, RAM 256 kbyte
Kapaszkodási rajz + leírás + RAMTEST program
Ára: 19., Ft. Cím: Pálóczi Gyula, Székesfehérvár, Ády
E. u. 38, 2145

C16, Plus4 programokat csereért kezettán.
Listát kérek. Horváth Tamás, Pármerton Gy.,
Bolyai u. 23, 8182

Szuper C16/Plus4 programok eladók utánvétel
tel. kezettán, 10., Ft/db Pl. Saboteur 2, Spy Vs Spy
3. Vennék Stephen King könyveket angolul v
magyarul. Halki Norbert, Özd, Vörös Hadsegít
33, 3/1., 3500

C16-ra, C14-re programok, köztük a legújabb
90-esek, olcsón eladók kezettán és lemezen egye-
ránt. Több, mint 70 lemezes és 1500 kezettán
program Keresem az Avengers, Impossible
Mission I-II nevű programokat. Csere is érdekel
lemezre programok esetén. Cím: Agárdi Tibor,
Kecskemét, Dankó P. út 37, 6000

PLUS4-es gazdák figyelem! 2 kezettán van! A
PLUS4-es programokat! Aki meg szeretné venni,
jelentkezzen a címen. Válaszok az ára is, hogy
programonként 35., Ft. és másoké programokat.
Ebben benne van a postai díj is. Cím: Bakk Lén-
ta, Miskolc, Vasvári u. 54, 3535 Tel. (06-46) 71
198

PLUS4-esek figyelem! Különböző korosztályok
nak kezettán! 45-60., Ft/db. Minden kezettán egy
játék kezettán nélkül 520., Ft/db. Válaszborítók
ellenében küldök. Nagy Viktor, Budapest, XXI., Kossuth
Lajos u. 120., 1214

PLUS4-es gép szimulátor programokat van-
nak. Csak kezettán változat érdekel. Cím: Buda-
pest, III. Lukács Gy. út 15 V/15, 1039

Keresem +4-re a következő programokat:
Mutanary II, Driller, Tir Na Nog, Cím: Gyurin
Péter, Budapest, Fehérvári út 242., 1173

C+4-es programok csereért és eladás kezettán
(8., Ft/db) — köztük 750 program! Keresem a Driller
c. programot. Bucsek Attila, Dunaújváros, Gagarin
tér 19, 3/3, 2400

C+4-re programot csereért. Főleg a szimulá-
ció és a zene érdekel. Tenczei Balázs, Tác,
Felszabadulás út 4, 8121

CHANGE SOFTWARES! For C+4 & C16 about
1500 software if you're an owner! and you've
got a PLUS FOUR, write to us! Addi: Sornáltya,
Hódmezővásárhely, Bajza út 16, 6800

PLUS4-es programokat csereért, veszek, el-
adók kezettán vagy lemezen (10 Ft/db, utánvétel)
Listát küldök. Vég György, Budapest, III. Lajos u.
144, 1036

Eladó C-16h bővíthető 1571-es drive-val, 256K-
ra bővítő RAM modulál, 50 lemezzel és könyvek-
kel: 24.000., Ft. ATARI ST, AMIGA csere meggye-
zéssel Radics Béla, Deák, Felszabadulás u. 30
6772. Tel.: (06-62) 71-235

Mikro Magazinok 20., Ft/db eladók. Írni erre a
címera: Lukácski András, Budapest, XI. Szabadság
A. út 42/a, 1115

Ez a rovatunk a RÖLTEX 6000 szándék-
szerkesztő rendszerrel készült

Szép jó estél az uraknak és a hölgyeknek (pardon: a hölgyeknek és az uraknak)! Isten hozott ismét mindenkét a teljesen 2D (elmosztfreescape), májkücs CoVboy-postaládában! Lehel készíteni a fejfájásosleplezőket és a jeges borogatást... Úgy látszik a nyár végén nagyon sok eső eshetett, mert bőszége termékem levelekből. Most már elkezdtem tetetni az őszit, mert azt mondják, hogy ekkor még a fákról is levelek fognek hullani. Ne, nem baj. Ez a boldog ténén itt jobban már volt egyszerű a CoV 9-ben, de úgy döntöttem, hogy a jövőbbiekben állandó emblémának választom a Tudomány Tárháza o. CoV-ovel aló, mert kébb jól tükrözi azt a mély mondanivalót, amit eleni lel a bátor olvasó. Egyábként mitől tehát boldog egy ténén? Ne, inkább elég a filozofálgatásból, olvasgassatok egy csöppet — three, two, one... (hogy is van az angolul, hogy eten?)

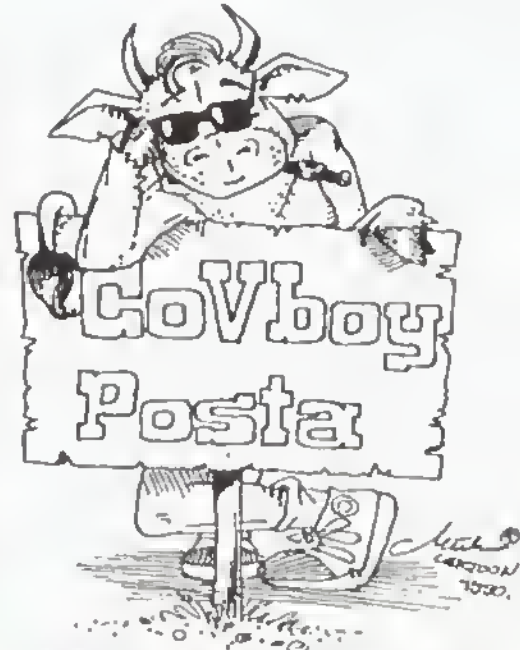
Nyári napló

Helló, helló!
 1990-07-22: Ezennel megkezdtem levélkémét, ami elég hosszú lesz, ugyanis nem tudom vállalni azt az áldozatot, hogy naponta 8 Ft (10 Ft)-tal szegényebb legyek. (Berátunk júnus végén kitélték, hogy minden nap levelet fog lni nekem. Pedig volt CoV 8-a... — CoVboy) Úgy tervezem, hogy betente vagy 2hetente "megleplek" pár oldalnyi hasznos sorral — remélem még nem menekültél ki a Jéttrendszerből. Hiba bujkász, a CoV 6-ban már megjelent urekped (akiképed?), úgyhogy teljesen reménytelennek látom a helyzeledet (Akkor már ketten vagyunk... — CoVboy), de segítsek rajtad. Nemrég megpucsedett a padlám egy hely: itt biztonságban érezheled magad a ferdaszokzókbernyikosok ellen, igaz POPULOUS-t nem tudok ajánlani neked, de FROGGER-t igen. (Oli! — CoVboy) Persze most ámuldózol, mi? Ezt a lorró anyagot a legújabb malaysia-i contactom küldte! Ez reklám volt, ha meg íderet is. Képzeld mire nem képesek a vevőim, pl. az egyik tudja ugyanazt, mint a ruszki lmatyenko és engem is meghabonázott. Ennyi mára. (Csak azért sem fogom megkérdőzni, hogy mit tud lmatyenko, mert még képes vagy meglni (és az nem valószínű, hogy jó lesz nekem)!) — CoVboy)
 1990-07-23: Este 9 óráig. Most toltal frok, mert nincs kedvem gépeln. Amúgy kérdezn szeretnék valamit: valamelyik SpV-ben (talán a 21-ben) egy levélre válaszolva azt írtátok, hogy ti (teljes 2 ember) csak mellékállásból csináljátok az SpV-t és a munkahelyeteken dolgoztok! Ez most is így van? Erre válaszolj! (Egy pillanat: az ott SpV, ez mag itt CoV. Az ottani teljes 2 emberről van szó, vagy ez itteni 1,75+árról? A kérdée egyébként sem világos: most le "mellékállásból" (a CoV-re egyébként jobb szó lenne a "szórakozás") csináljátok/ják vagy még mindig szoktatok/ak-e dolgozni a munkahelyükön? — CoVboy) Te mikor kerülsz a CoV-hoz? (A CoV 2-ben rúgtam be a saloon ajtaját — CoVboy) Felteszem a kérdést újra, hogy az SpV-t SpV az te vagy? (Nem, én a CoV-os CoVboy vagyok) Most kaptam új prg-ot, de a gépem már teljes 4 napja üdül a szervizben. Ma telefonálgtam be, de úgy látszik, nem akar hajazónál. Bírós jó a kiszolgálás (DRINK). Haj, haj! Na, bye, bye, vizslát bolnap. Jó éccakál! Hej, virrasztó kaszinó! (64-es nélkül mindig áratódelokat énekelez? — CoVboy)
 1990-07-24: Nem értem rá (nyaraltam).
 1990-08-01: Látod elérkezett a színel utolsó hónapjának első napja. Sajnos! Ennyi trás után megédemlek egy kis pihenést! Bye!
 1990-08-05: Hehe. Most befejezem ezt a hosszúra tervezett levelet, de hát nehéz úgy lni, ha senki sem válaszol! ("Nem értem rá (nyaraltam)". Jól mondom? — CoVboy) Vizslát! A válaszodat vátom, addig nem lrok (ámhár lehet, hogy inkább nem is válaszolsz). Remélem, jól nyaraltál! (Köszönöm kérdősed, türethet volt. Bár kisebb egyálku... — CoVboy) Kár, hogy egyik levelemlre se válaszoltál. Pedig mellékeltem vmelyikben meg-címzett felbelyezetti válaszborítékot is... (Aha, igen: 1 db-ot a 14 leveled mellé. Abban küldtem el a válozt az őszesre — CoVboy). Na, szia; egy csöfölt olvasótok...
 Jani (GÓMORI JÁNOS), Kondoros
 CoVboy: Csálódott olvasó? Felleleget dramatizálni a helyzetet! Most egyébként formebontó kísérletnek lehetez tenűje: játékleírásban fogok válaszolni. A stuff ci-

me: CoVBOY'S QUEST. A játék teljesen 3D (egy ezobában játszódik), animált (mozgok benne) erceda (mindig klesnek a celkkek a hamutartóból, ezonkívül menekülni kell a postás elől) aventura (edjon már veleki egy VENTURA-t!). Az introban a CoV 8 levelezésének egy részét láthatjuk, ami holmi nyári szünatakról szól, majd főhőőnköt, emint a Balaton (izé: Bahemal) feliratu helyezín felé távozik. Egy idő múlva különféla mállékezeroplók bukkannak fel és veleim CoV 9-et próbálnak őszeshezni, de aztán megint kiürül a helyezín. Nemsokára eugueztus vége lesz és ismét megjelenik a gígeheró. Most kezdődik a játék. Mindenskelőtt nyíaseuk ki az ajtót (OPEN DOOR), manőnk be a CoV HO-ba. A szoba esakában egy asztal áll (LOOK TABLE). Telálhatunk többek között egy szomorú virsít, ami árnlásra alazaled (még júnusébből meredt lti): egy affig használj lemezt, POPULOUS felirattal (kommentár nem szűkeőse); egy áónyitót (vajon mite eozogálhat? TAKE OPENER) és egy ódult, amelyen veleimlyen szöveg van (READ NOTE). "Ajándék az asztal elnti. (Megmondtuk, hogy ne lógj egés nyáron, nem?) Alálrás: 1,75 lóórel: e Virsít sőtáhsad meg!" Az utóat már megtörtént, ezóval nézzünk be az asztal alá (LOOK UNDER TABLE). Egy hatalmas nagy doboz oldelát látjuk, de még nem tudjuk, hogy mi van benne. Húzzuk ki tehát az asztal alól (PULL BOX) és nézzünk bele (LOOK INTO BOX). "Aaaaaaargggggggghhh! It suck!" — mondje a játék, ami most nem szinkronizálunk. Tei van levéllel, ez e rőnde nagy doboz (e STAMINA-nk ez abszolút nullóre esik vlesza, majd megkaszál úját e minusz végtelen falé). Próbálkozhatunk kátsépbasóott lépésakkal is, minl pl. BURN BASKET WITH LIGHTER, de csak ezt e válozt kapjuk, hogy "You don't have it" (mindet elhegytük Balatonon). Így tehát nincs más hátra, mint megadni megunkat e sornek: TAKE A LETTER. "Letter from Gómori János" WRITE ANSWER. TAKE A LETTER. "Letter from Gómori János" WRITE ANSWER. TAKE A LETTER. "Letter from Gómori János" WRITE ANSWER... (mindeszt 14-szer) és ekkor bonus felrelof kapunk: "Congratulations! You've scored the total 0 points! You'll never win your quest! To be continued... (more letters available)" (Még mindig csálódott vagy?!)

Nem kell leírás?

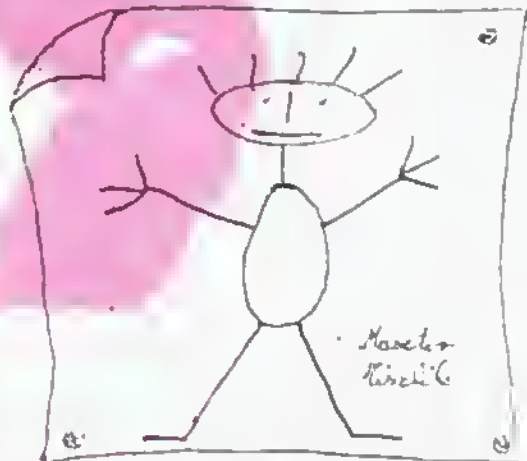
Bár Spectrums vagyok, szeretem a C-64-et. Nos, a barátomnak van 64-es, úgyhogy van alkalmam játszani és lrogatni is vele. Lenne egy panaszom a Rákai-féle kalandprogramokká kapcsolajban. Ti a CoV 8. részében leközlőltétek a Bosszú című kalandjáték leírását. Kérdezem. Mi volt ennek az értelme? Hisz így elvettétek a játék értelmét, az olvasónak semmi érdeke nem fűződik hozzá, hogy megvegye vagy felvegye magának, mert így már nem szórakoztat, nem készít gondolkodásra ez a kváló játék. A Bosszú megoldásának a végén célzatosok rá, hogy leközltek az Új Vadnyugat részének a megoldásait is. Az lenne a kérésem, hogy ne tegyétek ezt, legalábbis ne a teljes megoldást, hanem egy ismertetőt, néhány tippet. Remélem panaszom és kérésem nem talál süket fülekre. Az SpV és a CoV lid olvasója:
 MOLNÁR GÁBOR, Nagykanizsa



CoVboy: Hopplá! Ilyen levelet se kaptam még! Na közöljünk teljes megoldásokat? Hihl. Akkor miért kéri vagy 200 levél, hogy ugyan közöljök már le a BOSSZÚ megoldását (aztén ez ÚJ VADNYUGAT-ot)? Egyébként van veleimlye igazság ebben, amit mondaaz — vlezont van a dolognek nagyzerű ellenazere is (mily meglepő, hogy nem jöttél rá magadtól!): egyrészt a CoV-ban lévő leírások nagy része úgy épül fel, hogy kerettörténet/kazalás/megoldás vagy tippek — e megoldás reoz előtt, haqd ebbe ez olvasást egy játsza a játékkal a leírás nélkül így gondolkozhatoz, ezórozozhatoz, megveheted és hasonlók. Ebben e ezámban is ven egy ÚJ VADNYUGAT-magoldás (bár itt szinte sánki sem eűket) — lapozd el egyből. He esetleg álekedez valahol, ekkor bolakukkenhatez és úgy vahatad, hogy csak tippeket közölünk. Eeey, mi?

Újabb maestro érkezik

Ave CoVboy!
 Levelemlt rögtön azzal kezdeném, hogy gyomortörtésem van már a sok Kis Getto-grafikától a CoV-ban. (Most nem Tádéi akartam kritizálni.) Viszont a CoV-ba nem ártana már bevenni konkurens vázlatokat is. Remélem a grafikagyártás nem Tádé monopóliuma. Eppen ezért vettem a bátorságot meg egy FAX toltat, hogy megazulcsan ez a két irány-pontos grafika...



(Ájnye, be szép! Megyen e vásárba: 50 ezer FL... — CoVboy) Elismertem, stílusom kicsit más, mint Müller Cartoon 00"-é, enyhén szőve elvontabb (eredetibb?), de bátran állíthatom, ez a stílus stílán elmenne akár melyik magyar képzőművészsághban (Relmon, Garfield, Hőcipő...). Csodálkozom is eleget, hogy eme

hogy kárpis a mirliszföld címet? Méte, hűlyesége v. minden oké-sági miatt? Választ kérek erre is!

Uffonai: Boc, a helyesírási hibákért (ha unat kizárólag javíthatod) (Oht — CoVboy)

Uffonai: Talán küldhetnék egy UV leírást, hogy az újságban hamarabb szí kerüljön a második rész hírára.

Legutóbbi: Boc, ha untatnak, ezért gyorsan ki is kapcsolok. Udv:

CSÉI YUVSZKY ZOITAN, Budapest

Ja, még valami! Ha folytatást követelsz, azt is lid meg. Viszontírási!

CoVboy: Kazettaproblémával kapcsolatban azt tudom mondani, hogy az összes incantive-stuff, LAST NINJA, DIZZY II, BATMAN-ek, s.b. mind vannak kazettán is. Jo, hát legnap (CoV 9) nem nagyon kapotuk ol a kazettákat (meg azt hiszem, most sem) — megasorrry. Hopp, nagy ötletem lamadt: vegyél egy drive-ot. Jo, mi? "To buy or not to buy — this is the question!" (án is tudok ám monológokat, akár Lándzsarázó után szabadon!...) Honnan az ELITE 2-info? Hogy a máretől lonne Mega a Magalevél? Hm, hát kaptam már A1-es csomagolópapírra írt levelet, ami ugyan nem lett Mega, viszont nagyszerűen lehetett használni takarékként (reggel pedig kioltastam a dnyhámát — mult-task). A hűlyeség meglnt nem volt jó módszer a maglisztoló cím előadásához — akkor nagyon sok Mega lett volna. A Magalevél címetek a "hasarárás" nevű, igen elterjedten használt tudományos módszerrel sorsoltam ki, báí áthaladás azokat részesítettem alónban, akik jól elhajították a CoV-ot vagy szerény személyomet "oda". Olyan unalmas volt már, hogy mindentálo teljesen bukas újságok-nak a levelezési rovatában csak olyan levelek voltak, amelyek azarint az adott újság maga a megtesztelt csoda, de jó is ez, meg hú, meg ha! — miféleké viszont az a divat, hogy semmit sem akarunk úgy csinálni, mint mások. Eppen ezért áthelaban a problémázó levelek kaptak nyilvánosságot (esetleg "meglisztoló" címet) — az meg az érem másik oldala volt, hogy a teniszben is vissza szokták ütni a labdát (nem akartam egyedül lenni "ott", hihli). Mostanában nem osztogatok címeket, mert néha ideges lettem választogatás közben és én is sikeresen eldobtam a súlykot (jó messzire, hadd repüljön!). Csak bolondozás volt az egész, de ennek ordinenyokképpen én is kaptam egy adag "meglisztoló" címet néhány lovallírótl — na nem baj. Most már tell van velük a vitrin, nem kell több, thanx. Persze az nincs kizárva, hogy majd generálak valami új címet (ha lesz új vitrinom), például "Együtt leszünk a Zárt Szótályn" vagy mondjuk "Te nem Postás vagy, drága?"

Bosszú-ságok, Évkönyv-kodések

Helló CoVboy!

Udvözlétem küldöm innen, ahol vagyok. Összinten remélem, hogy leveleimmel zavartak: megbizástok érte, de nem feltét fontosabb dolgaid az én levelem elhívásánál és megválaszolásánál. Ha jól számolom, ma pontszám 50 napja annak, hogy levelet írtam neked, erre inni kell. Búcsúlnak Te nem feltét, bár nem is nagyon voltam pine... (Hát akkor talán azort nom... — CoVboy) Mivel még tart a nyár — pillanatnyilag 42°C van árnyékban — nem traktálak hűvelésekkel (amúgy sem szoktam). Mondjad csak, amikor megláttam a navedet a borítékon, megkértem az erre jaro embereket, hogy tartsák a plafont — CoVboy) elfogadom a pihenés mindeket telett. Nalam ez megvan, nálatok — gyantom — nincs. Lángelmem lebilágosítása szerint Ti most az októberi CoV-ot készítek. Tiszta szívből kívánom, hogy ne hiányozzon belőle az ingénium (és a spaten?). (Thanks. Sir, bár néhány szót nem értak az előadásból — CoVboy) Fítedileg így gondolom, hogy mindandómat potokba szedem, de 12 téma egy kicsit sok lenne, ezért más semmi választottam. Tehát sok kanyul vagyok, mellesleg kanciz is többet: sok véleményező (plérg C-tulajok) szerint nagy hiba volt kihagyni a nyarat, meglőzz az 576 miatt. Énrid jut eszembe: az előbb említett díj 2 számanak

48. addán van egy kép — illetve kétd, de én az idóráit gondoltam. Szerintem ez a picture nem olyan gyönyörű, hogy le kellett fotóznunk. Lehet, hogy célzás... Ha az, akkor én nem értek vele egyet, szerintem az a helyzet, hogy a csata elkezdődött. ("Make mag, not war! — CoVboy) A képek az 576 júvár szólnak, minden más mellett. Viszont két újságot élhli (?) havonta egy magyri C-lan — esetleg kivétel Poór Benedek. Az peitig nem baj, ha versenyszor az újságok között. Más. En már eluntam a Bosszú, de egy igen jó ismerősöm, aki nek én Walterhová látzom, még nem. Az a helyzet, hogy ő suker-héna és anti-analfabéta, engem kéri meg, hogy a második "kódut" szerzzem be valakunnam. Haha, ezek szerint neki sem az eredeti verziója van (tölem vette fel). Nos, én lid gondoltam, mert csak. Tehát, ha birtokában vagy a tudásnak, korold máit velem a harmadik példamondatol... (Nem tudom: én is a barátdótl vottom fal... — CoVboy) Hálátl nem kívánok "A 1032 hely"re (brrr...)? Bőcszól engedtessek meg egy kérdés: lesz CoV Évkönyv? Mennyi lesz az ár? Mikor jelenik meg? — Na jó, ez nem egy kérdés volt. Ilancm ol (ollé-Gyalogalopp), ST. IVAN, Gyöngyös

CoVboy: Mint később kiderült, a "You lose, Cowboy"-os fotó célzás volt. A FUTURE WARS miatt érkezett, mert a CoV-ban (májusban) csak támorító volt róla, míg az 576-ban (júliusban) leírás. Mivel az 1-4-7 CoV-okban már volt leírás különböző incentive-dolgokról, a perióduál belatandó most CASTLE MASTER-megoldást akartunk nyomtatni — sajnos egyetlen olyan játékat sem találtam hozzá, ahonnan kifotózhattunk volna egy "... but you'll never win, MARTYN" feliratos képet, hihli. Mag egyóbként is úgy ogyaztunk az úrlomberrel, hogy a megoldást is ő csinálja majd az 576-ban... Évkönyvről mintha egyszer már lett volna szó, Tormá-szetesen mi is szeretnénk, ha lonna. Csak megírja már valaki egyszer — majd imádkozunk buzgón. Egyébként kb. 200 oldalra gondoltunk, A4-es formátumban, max. 199,— Ft-ért. Eredetileg karácsony előtt akartuk kihozni, de úgy tűnnk a dolgok, hogy idén már nem for bele a költségvetésünkbe — meg egyóbként is még csak a fele van kész...

Fontos probléma

Te Ronda Alak! (CoVboy) [Kitaláltam volna magamól is, hogy kit szőlítottál meg... — CoVboy]

Oké, hogy a rep. hord és anyahajó keverése egy bukástól nem olyan súlyos, mint Traban-

tot és autói keverni, de kedvenc témám mat-lasággá degradálása azért sok. Mundhatni: EZ SERTES, TE SERTES! (Pigboy?) — CoVboy) Érezd magad felpototva. Most bosszúból leírhatnám, hogy mi a különbség rep. hord és anyahajó között — merthogy van különbség —, de nem teszem, s cínek 1000 és 1.75 óka van:

1. Lustavagkok.
2. Nem léte nk.
3. Lid téged nem érdekel (gondolom).
4. Különben is sz**sz a fejemre (boc, a vulgarizációdért). (Hihhli — CoVboy)

A további 927,75 ok felszólásától helyhatny miatt eltekintek. (Még azoroncez, hogy csak levelezőlap volt a háznl... — CoVboy). A "rózsaszín birkh" mélyértelmű, litat kultúr kép kezdődő nervinum mibbusra (latin: ideghaj) és némi baloldali elhúzóásra (rózsaszín=halványan vöröses emlékeztet) utal. A rep. hord témát lezárandó kívánok neked sok, ehhez hasonló idióta levelet. Tovább nem kutozkodom, végül is a CoV többek között a Te újságod — szved piga, hogy mit likáltuk bele. Ha még nem nyitátek agyot... (Itt az író teljesen elmarult az asszociatív mámor hullámaiban és — tudomásom sém véve az őt körülvevő világ elvárásaitól — liaszt olvashatatlanna tozította: néhány horoglifával próbálta kifejezni gondolatait. Az utolsó mondat érdekes módon nem fejeződött be a levélpon: valószínűleg a szerző papírfogytán az lióasztalon folytatta levelet — az asztalt azonban elfelejtette elküldeni (vagy nem fárt be a postafiókunkba), így a továbbiakat most jótköny homály fedi — CoVboy)

HAUSER ZOITAN, Budapest

CoVboy: Aha, ez sem rossz levél. Az előzőben az volt a probléma, hogy valamelyik CoV-ban 1.75 szót allította, hogy a SNOWSTRIKE-ban a gép egy anyahajóól azáll fel — márpediglen (ldőzmi) "a repülőgépanyahajóól 1948-ban kivonták a szolgálatból és azóta repülőgéphordozókat használnak". Ennek ugyan a játékhöz nem túl sok köze van, mert oly mindegy, hogy a játok anyahajóól vagy repülőgéphordozóól indul — ha valakinek megis lelki problémákat okoz az a dolog, akkor szálljon fel reptéről, azokat meg napjainkban is használják (hacsak fel nem robbantják különféle atab terráristák). Szóval az előző levél világos volt — de miről szóltak EZ a levél?!... A jóég tudja. Mindegy. Megyak jegelni az orcámai, mert úgy őrzam magam, mintha felpotoztak volna...



Na, ennyi elég is lesz a rosszból — viszlát mindenkinek!



"ITT AZ ÚJSÁG!" "ITT A COMMODORE VILÁG!"

A COMMODORE VILÁG már a
Mediaprint Kft. standjain is!
Keresse az emblémánkkal, ill. jelszóval (*Itt az újság!*)
megjelölt standjainkat (zöld sátrak, pavilonok).
Keresse a CoV-ot nálunk is!

MÉDIAPRINT Kft.



Itt mindenkinek!

Már csak 1 hónap, és megjelenik a **Spectrum Világ 25.** jubileumi száma. A tervezett tartalomból: Helyzetjelentés SAM ügyben, Játékmismertető: *Robocop 2, Back to the Future 2, Heroes, Twin World...*, Jétekleírások: *Supernova, Fairlight, Spiderman...*, Tökök-Mákos: Ami az eddigi leírásokból kimaradt (*Everyone's A Wally, Bard's Tale, Laser Squad, Tir Na Nog, Vulcan, Heavy On the Magic!*), *Nato Assault, Heroes of the Lance, Excalibur Sword of Kings, The Saga of Erik the Viking...* valamint sok-sok örökleírás (POKE + CHEAT, ENTERFACE: Programátírás (utolsó rész), EP levelezés, Játékok: *1942, Time Scanner, Bedlam, Dragon Spirit, Puffy's Saga, Vendetta, Rebelstar*, POKE beviteli módszerek, + sok-sok EP POKE es CHEAT, Ismeretlen nyelvek: *Micro Prolog* (folyt.), *Graphics Basic, Prodos 1.1 Basic* bővítők, *IERM Bytes Mover, Program Analysis* segédprogramok, HW: *Spectrum hang a TV hangszóróján, 128K + 3 Header Tester*, egy kis programozás, SpV posta, valamint Keres-Kínál rovat.

64 oldal, 98,- Ft (kapható kb. 1 hónap múlva a hírlapárusoknál, az ismert árusítóhelyeken, valamint közvetlenül nálunk is megrendelhető!)